# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.40



# 电影卡M3新家族
# 多媒体娱乐终端

**398元**

**强劲出击**

## 专为适合中国玩家设计的娱乐产品
## 新品全面上市热卖中

（全中文视窗操作界面、配合PASSCARD2带您尽享NDS和IDS行货主机功能强大并且操作简单，独有的丰富影视资源免费告诉下载服务）




### M3-miniSD Perfect

世界超小体积和正面接入易更换miniSD卡的特性在NDS和NDSL上使用再合适不过。




### M3-SD Perfect

小体积和强劲双系统支持于一体的进化版M3-SD电影卡。

## 特约经销商

**上海宏龙电玩**
上海市黄浦区浙江南路149号
021-63872721

**上海永华百货**
上海市长乐路280号
021-53067700

**上海虎威电子商行**
021-62445493

**北京电玩巴士鼎好店**
北京市海淀区中关村鼎好电子商城B1821
010-82697996

**天津新世纪游戏机商店**
天津市南开区三马路47号
022-81299461

**重庆游戏时代**
重庆市江北区泰兴电脑城1楼
023-89001165

**广州欲望岛电玩**
广州市大沙头三马路21号海印广场三楼C068档
020-83847631

**东莞魔力电玩**
广东东莞莞城区旗峰路176号旗峰数码广场3楼325铺
0769-22319521

**成都海豚电玩**
成都市新南路123号百老汇509室
028-85433602

**西安友联电玩**
西安市长安中路百汇市场2楼3排
029-85269138

**西安宇恒电玩**
西安市解放路152号
029-87411671

**兰州格林电玩**
兰州市东岗西路799号
0931-8881550

**南京佳新科技**
南京市珠江路435号华海科技广场2F2-2
025-52999733

**乌鲁木齐海胜电器**
乌鲁木齐红山金道苑27号
0991-4559581

**南宁鸿立电玩**
南宁市民乐路10-1-6
0771-2849697

**太原诚意电玩**
太原解放路46号（旧108号）
0351-4047273

**昆明朋友游戏电玩**
昆明市景星街24号
0871-6476177

**武汉索罗电玩**
武汉市华中电脑城一楼1008号
027-51584333

**杭州东飞电玩**
杭州市文二路312号
0571-88076947

**杭州次时代电玩**
杭州市定安路22号
0571-87806884

**福州聚友电玩**
福州市鼓楼区津泰路织缎巷60号
0591-87524219

**洛阳天天电玩**
洛阳市人民东路新亚洲商场二楼
0379-63251298

**石家庄电玩王国**
石家庄中华南大街60号
0311-87014025

**山东次世代**
济南市解放路41路（赛博广场东临80米）
0531-88559816

**沈阳小陆游戏机专营店**
辽宁省沈阳三好街百脑汇2楼G08档
024-25850632

**吉林诚信电玩**
吉林省长春市重庆路15号和平世界三楼吉林省
0431-7755041

**长春汇盈行游戏专营店**
吉林省长春市红旗街6号人防商场
0431-5803737

**哈尔滨广源游戏**
哈尔滨曼哈顿商厦3楼20号
0451-86911180

**香港双子星**
（852） 92288807

**台湾EZ FLASH台湾网**
捷运新店线大坪林捷运站二号出口
（886） 0922671860

日前，GBalpha（中国）有限公司发布了“科技缔造，随心娱乐”为口号的产品新战略。此次GBalpha不仅展示了首款基于NDS主机开发的目前最强大的PDA系统，还联合中国独家总代理商广州佰源电子对一系列电影卡产品的价格进行了大幅度调整。对于用户最直接的受益面就是产品价格大幅度降低的同时，产品附加价值进一步提升。M3家族系列的四款主打的旗舰产品价格调整后，均降至398元，调整幅度之大，加之独一无二的强大PDA系统的推出，必将引发新一轮的抢购热潮。

佰源电子与GBalpha的联合，并不是从利益出发，而纯粹是理念上的一拍即合。我们佰源电子正在努力贯彻自己的理念：以客户为本，以玩家为源，以最独家的渠道、最优势的价格来做最好的配件。在这种理念的指引下，我们始终寻找和引进在质量和价格上最适合中国的游戏周边。经过多年的积累，除GBalpha 外，更与MAYFLASH、PROJECT-DESIGN（优の品）、DRAGON（千年龙）、TWINSTAR（双子星）、英国著名品牌GAMEXPERT（游戏专家）等达成了大陆独家代理协议，同时我公司也是罗技中国的代理经销商。

我们期待着各位理念相合的经销商加入到我们的行列中来，为中国玩家提供更优质的服务！

广州佰源电子行　专业批发，谢绝零购询价　WWW.NEW10.CN

# 本辑特别关注

## 掌机游戏特报

众多劲作首度披露
感受游戏盛会的信息爆炸
43页超大篇幅 P9
34款新作怒涛报道



## NDS 新超级马里奥兄弟

全隐藏要素公开
全星币收集方法
任天堂神作再度降临，大胡子水管工风采依旧！
New SUPER MARIO BROS.
完美爆机攻略 P84

## 专题企划 杂兵杂谈 P63

红花还需绿叶配，有一种绿叶永远不会去抢主角风头，那就是最初级的杂兵。这次，我们就在我们这个小小的专题里，让这些组成游戏的最基本的小角色们担当一次主角……






美术总监：吴松
封面插图：SheerLake

掌机王Sp Vol.40

本辑赠品




《新超级马里奥兄弟》大幅海报




口袋光环 VOL.40

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

# 目录

# CONTENTS



## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟/战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| N-Gage | N-Gage，Nokia公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |

## 游戏索引

# 掌机情报站 POCKET GAME

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT

## E3大展落幕，接待观众6万余人






5月10～12日期间于洛杉矶举办的E3大展终于顺利闭幕，根据ESA发布的数据，今年E3展共接待了6万名观众，虽然比去年的7万人略少，不过今年E3展出的游戏无论是质量还是数量都比往年有所提升。

今年E3展最大的焦点就是PS3发售日和售价的公布，以及任天堂新主机Wii提供的大批游戏试玩，已经步入成熟期的PSP和NDS这两大掌机并没有太多惊喜，不过所展出的游戏制作水准都相当出色。索尼PSP的展台布置尤其令人赏心悦目，每个试玩小角落都被布置成现实生活中的各种场景，例如列车的内部、飞机的机舱、篮球场等，观众可以坐在椅子上试玩，对于疲惫奔波于会场内部的记者来说真是非常体贴。难怪PSP的试玩区人气比PS2还高。

与PSP相比，NDS的试玩区由于有《塞尔达传说 幻影沙漏》等大作坐阵，因此排队试玩的人明显更多。由于NDSL在北美还没有上市，因此所提供的试玩机全部都是NDSL，也算是对该主机发售前的宣传。任天堂还专门设置了Touch Generation的专门试玩角落，同样也有不少人排队。当然，比起Wii试玩区的人山人海，NDS的人气就要差很多了。

本届E3展还有一个不可不提的趋势就是手机游戏越来越受关注。诺基亚不再大力推广N-Gage，不过仍然提供了大批手机游戏试玩，其展台的设计可说是全会场最具个性，也是最舒服的地方之一。此外，世嘉、Square Enix、EA等大型游戏发行商也都公布了不少的手机游戏，并设置有专门的体验区。甚至微软也在大力宣传Live Anywhere，将手机作为其重要战略环节之一。



▲布置成飞机的机舱的PSP试玩区。



▲任天堂展台的NDS试玩区。

## 软件 SOFTWARE Square Enix公开多款掌机及手机新作

Square Enix在今年E3的展前发布会上公开了大批新作，除了最受关注的三款《最终幻想XIII》以及Wii的《勇者斗恶龙 神剑》外，还有几款手机和掌机新作备受关注。

首先是将会在NDS上推出的《最终幻想 水晶编年史：命运指环》。根据Square Enix公布的预告片显示，本作故事发生在夜晚仍有红月高照的时代，那时候的人们非常害怕水晶。本作除了有单人故事模式外，还支持4人游戏。本作将会是动作RPG，不过目前细节未明。





▲手机版《地狱犬的挽歌 失落之章 最终幻想VII》是一款全3D的动作游戏。

另外几款是将会在手机上推出的新作。《地狱犬的挽歌 失落之章 最终幻想VII》是一款全3D的动作游戏，并且也有多人游戏模式。本作将于今年夏季发售。




还有一款同样是在夏季推出的手机游戏是《最终幻想外传 圣剑传说》。本作是1991年发售的GB版原作的复刻版，将原来的黑白画面重新制作为彩色画面，而操作性方面也针对手机的特点进行更新。



▲即将在手机上登场的《圣剑传说》。

## 软件 SOFTWARE 《横行霸道 罪恶都市》PSP版公布

之前Take-Two方面曾经表示，今年内将会有两款《GTA》新作推出。今年E3展Rockstar虽然没有参展，不过却有两款《GTA》新作公布。除了将会在PS3和X360上推出的《GTA4》外，今年秋季Rockstar还将推出PSP版的《横行霸道 罪都故事》(Grand Theft Auto: Vice City Stories)。

“PSP上的《自由城故事》取得了巨大的成功。PSP强大的技术让我们可以在掌机上做出以前不敢想的东西，我们很高兴能够带给玩家一次新的体验，让他们重返《横行霸道》系列最喜欢的地方——罪恶都市。《横行霸道：罪都故事》将会是掌机平台上的又一个超级大作，将会为这个经典的舞台设定增加新的剧情和有趣的游戏元素。”

PSP的《横行霸道 自由城故事》虽然存在各种各样的不足，不过凭借系列的巨大人气，该作仍然成为PSP上最畅销的游戏。如今的这款《罪都故事》以系列最著名的《横行霸道 罪恶都市》所在城市为背景，而故事和任务则是完全原创的。本作将于今年10月17日发售。

## 硬件 HARDWARE 掌机传闻铺天盖地，微软出面否认推出掌机

今年2月份以来，有关微软开发神秘掌机的消息在网上传得沸沸扬扬，不过后来证实所谓的新掌机其实是一款叫做Origami的便携式平板电脑。后来又有对微软Xbox事业部极为了解的内部人士发表专栏，宣称X360的开发者J Allard正在率领一个开发团队秘密设计一款新掌机，其性能足以运行《光环》。到了E3展前，又有消息称微软将会公布一款具有5英寸触摸屏和摄像头的掌机，不过微软在E3上还是没有公布掌机计划。

最近微软欧洲Xbox首席执行官Neil Thompson在接受记者采访时表示，“对于掌机，我们现



▲在网上流传的微软掌机构想图。

在想都没想过。"Neil的这句话主要是回应之前《Xbox 360揭密》的作者Dean Takahashi对微软新掌机的所谓"揭密"。Dean宣称，X360开发团队在主机设计完成之后，马上就投入了掌机的开发。不过Neil也表示了微软对便携设备市场的兴趣。在微软的展前发布会上，比尔·盖茨亲自公布了微软的Live Anywhere计划，其中的重要环节就是通过手机将整个网络娱乐服务体系串连起来。Neil表示，巨大的手机市场给微软带来了极好的机会，他们的目标是通过Live Anywhere服务提供给这些用户其他的娱乐内容。

软件 SOFTWARE

## 《地牢围攻 痛苦王座》PSP版正式公布

《地牢围攻》是最近几年出现的最优秀的美式动作RPG之一，Take-Two目前正在将该系列带到PSP上，由Supervillain公司负责开发。在今年的E3展上，《地牢围攻 痛苦王座》是PSP展区重点展出的新作之一。不过在E3展出的试玩DEMO完成度只有30%。本作预计于第三季度发售。

本作的世界观设定非常奇特，玩家所在的世界其实是已逝的战士的梦境，这个"梦"的意图是升华到下一个被称为"The Beyond"的境界。游戏中的剧情大多是通过对话讲述的，不过在一些任务间也穿插了过场动画。虽然背景设定有点奇怪，不过进入游戏后会发现与一般的奇幻地牢型游戏没有多大区别。游戏玩法与《暗黑破坏神》类似。探索是该系列的一个重要特征，不过由于性能的限制，在本作中玩家需要到一个作为中转站的地方才能前往其他地方探索。本作也有多人游戏模式，可以通过Ad-hoc模式进行双人游戏。





软件 SOFTWARE

## NAMCO公开PSP版《速度与激情3》

电影《速度与激情3》将于今年夏季上映，而Namco Bandai Games开发的游戏版也将于同期上市。游戏中的主要比赛舞台是东京的高速公路。

刚开始时玩家只有尼桑Sylvia可以驾驶，随着游戏的进行，将会有120多辆获得授权的汽车实名登场，玩家还可以对汽车进行改造。可以选用的车体部件有300多种，并且都是原厂授权。有趣的是，除了可以加装普通的车体零部件外，还可以用《吃豆人》、《块魂》、《灵魂能力》等游戏中的角色来装点汽车。各种不同的部件对于刹车、汽车马力、重量等都有影响。

本作的比赛类型有三种，分别为"抓地赛"、"速度赛"和"漂移赛"。抓地赛是在山脉赛道进行，速度赛又分为多种支类，而漂移赛主要考验玩家漂亮的驾车技巧，游戏中设计了一个弧形槽用来衡量甩尾的精彩程度。在各个弯道的甩尾会获得分数。本作支持Ad-hoc模式，可以进行多人比赛。






软件 SOFTWARE

# FPS大作《恐惧杀手 地狱大战》PSP版公开

虽然PC和Xbox版FPS大作《恐惧杀手》的开发一直都很不顺利，不过Dreamcatcher仍然决定将该系列往多平台方向发展。在E3展上，PSP版的《恐惧杀手 地狱大战》(Painkiller：Hell Wars)正式公开。本作将会有全新内容，带给玩家新的惊喜。本作将于今年11月发售。

与前作一样，在《地狱大战》中，玩家扮演Daniel，他在死后被天堂军征召，被迫加入了与地狱军团的战斗。虽然名字与Xbox版相同，本作实际上是完全不同的一款游戏，其内容几乎都是全新设计的，并非PC版的移植。在单人游戏模式中，玩家还可以控制一位叫做Belial的新角色，并且本作也会有多人游戏模式。





## ■PSP全球出货1700万

在E3展前发布会上，索尼宣布截至2006年3月31日，PSP的全球出货量已经达到了1703万台。其中日本为470万台，北美为639万台，欧洲为594万台。

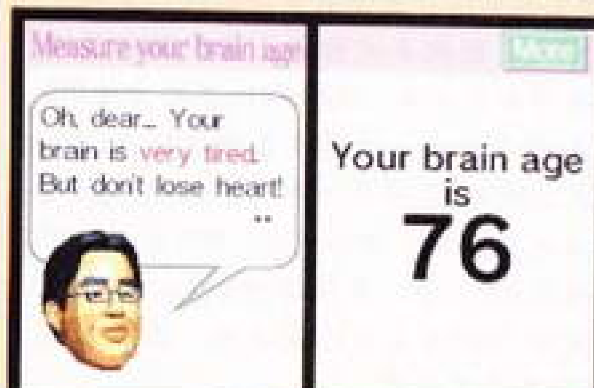
## ■《新超级马里奥兄弟》日本预订超过80万

任天堂宣布，NDS版《新超级马里奥兄弟》的预订数量就已经超过80万套，5月25日在日本上市的该作首批出货将会达到120万套。




## ■"脑白金"美国热销

任天堂日前宣布，美版《成人脑力锻炼DS》发售三周后销量已经突破12万套。目前该系列三款游戏在日本的总销量已经超过500万套。按照任天堂发布的数据，该作美版的初期销售成绩比当时的日版还高。




## ■《动物之森》电影版

任天堂宣布，在日本最畅销的NDS游戏《欢迎来到动物之森》动画电影版目前已经在制作中，并将于今年12月上映。NDS版《欢迎来到动物之森》在日本发售后不到半年时间内销量就已经突破了250万套。



## ■《猫和老鼠》游戏版

华纳互动娱乐与Eidos日前宣布，双方已经就华纳经典动画《汤姆与杰瑞》的游戏版达成合作协议，Eidos将于今年秋季推出该系列的NDS和GBA版游戏。本作由Sensory Sweep制作室开发，在游戏中玩家将会扮演杰瑞与汤姆斗志斗勇。

## ■《JUMP全明星大乱斗》续作

据报道，NDS版《JUMP全明星大乱斗》的续作目前已经在开发中。前作中收录了日本著名漫画杂志《少年跳跃》的27部知名漫画的150名角色，而这款续作可能将会加入任天堂的经典角色，目前《少年跳跃》杂志已经在进行读者调查，由读者票选出来的最受欢迎的任天堂角色可能将会加入到本作中。此外，本作还将支持Wi-Fi Connection服务，可以进行网络对战。



## ■《使命召唤3》PSP

在今年E3展上，最让人欣喜而意外的游戏之一就是Activision的《使命召唤3》。Activision表示，本作除了会在PS3、X360和Wii这三大次世代主机上推出，也将会在PS2和Xbox上推出。更加令掌机玩家欣喜的是，本作已经确认将会推出PSP版。

# 日本掌机软硬件双周销量榜

**累计时间2006年4月24日～2006年5月7日**

## 软件部分 SOFTWARE




| 排名 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 价格 | 双周销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1位 | NDS | 俄罗斯方块DS | テトリスDS | Nintendo | PUZ | 2006年4月27日发售 | 3800日元 | 36万5097套 | 36万5097套 |
| 第2位 | NDS | 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS | 东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング | Nintendo | ETC | 2005年12月29日发售 | 2800日元 | 16万 637套 | 218万3062套 |
| 第3位 | NDS | 欢迎来到动物之森 | おいでよ どうぶつの森 | Nintendo | AVG | 2005年11月23日发售 | 4800日元 | 11万2198套 | 271万3688套 |
| 第4位 | NDS | 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS | 东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング | Nintendo | ETC | 2005年5月19日发售 | 2800日元 | 10万2482套 | 217万5146套 |
| 第5位 | GBA | Mother3 | Mother3 | Nintendo | RPG | 2005年4月20日发售 | 4800日元 | 9万7607套 | 29万2458套 |
| 第6位 | NDS | 口袋妖怪突击队 | ポケモンレンジャー | Nintendo | A・RPG | 2006年3月23日发售 | 4800日元 | 7万8327套 | 46万6558套 |
| 第7位 | NDS | 成人英语锻炼DS 学英语 | 英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け | Nintendo | ETC | 2006年1月26日发售 | 3800日元 | 6万6223套 | 88万2280套 |
| 第8位 | NDS | NARUTO 最强忍者大结集4DS | NARUTO —ナルト— 最强忍者大结集4DS | Takara Tomy | ACT | 2006年4月27日发售 | 4800日元 | 6万2480套 | 6万2480套 |
| 第9位 | NDS | 马里奥赛车DS | マリオカートDS | Nintendo | RAC | 2005年12月8日发售 | 4800日元 | 4万6447套 | 133万5196套 |
| 第10位 | PSP | 数夫 | Kazuo | SCEJ | PUZ | 2005年4月27日发售 | 2800日元 | 4万4904套 | 4万4904套 |

## 硬件部分 HARDWARE

| 硬件名 | 双周销量 | 2006年累计销量 | 总销量 |
|---|---|---|---|
| NDSL | 40万1452台 | 145万4785台 | 145万4785台 |
| PSP | 8万6102台 | 82万4358台 | 339万101台 |
| NDS | 5万6170台 | 124万4771台 | 634万3572台 |
| GBASP | 1万8889台 | 17万9071台 | 581万5999台 |
| GBM | 9932台 | 10万364台 | 49万5209台 |

五一黄金周期间，日本方面对软硬件采取了双周统计的方式，因此本次榜单上揭晓的也是双周的销量。新作软件方面，NDS的《俄罗斯方块DS》不负众望地夺得了首位，双周销量接近40万，而和任天堂的其他NDS代表游戏一样，它在榜单上停留的时间应该也不会短。硬件方面，NDS系主机的累计销量已接近800万台，在秋季配合《口袋妖怪》新作的发售突破1000万大关已成定局，在日本已经远远地把PSP甩在了后面。

# E3 掌机游戏特报



E3特报

# BIG BOSS东山再起！现身PSP掌机平台！

PSP平台上已经陆续有两款《潜龙谍影》登场，分别是《Metal Gear Acid》和《Metal Gear Acid2》，不过这两作都是比较另类的卡片游戏，并不能真正满足MGS饭们的胃口。在本次E3游戏展中，Konami产品发布会上，天才游戏制作人——小岛秀夫一口气公布了三款《潜龙谍影》的作品，其中就有PSP版的《Metal Gear Solid：Portable Ops（潜龙谍影 掌上行动）》。作为"《潜龙谍影》系列"的正统作品，本作最重要的特征就是不再是卡片游戏，而是真正回到当初的战术谍报动作类型。

## 潜龙谍影 掌上行动

Metal Gear Solid：Portable Ops

◆Konami◆ACT◆预定2006年内◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

文 软饼干

## Tactical（战术）Espionage（谍报）Action（动作）

### 故事背景

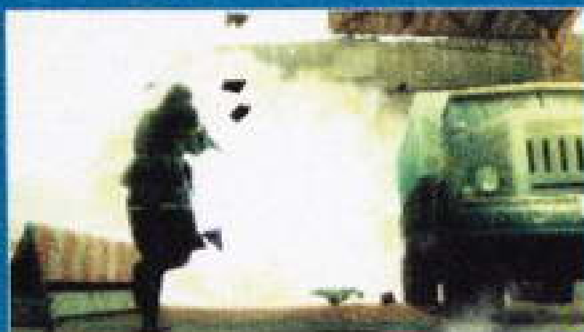
作为整个"《潜龙谍影》系列"故事轴线上的补充。故事发生在1970年，也就是《潜龙谍影3 食蛇者》故事的六年以后，Naked Snake（BIG BOSS）虽然已经脱离原先的FOX部队，但却因为叛国罪而被监视，他施展浑身解数从监视中逃脱出来，踏上证明自己清白的亡命征程。但是，等待他的却是……



■BIG BOSS的传奇故事将继续上演！

## FOXHOUND（猎狐犬部队）的集结！OUTER HEAVEN（天外天国）的成立！昔日英雄变身"叛军"头领，世界再度陷入恐慌？

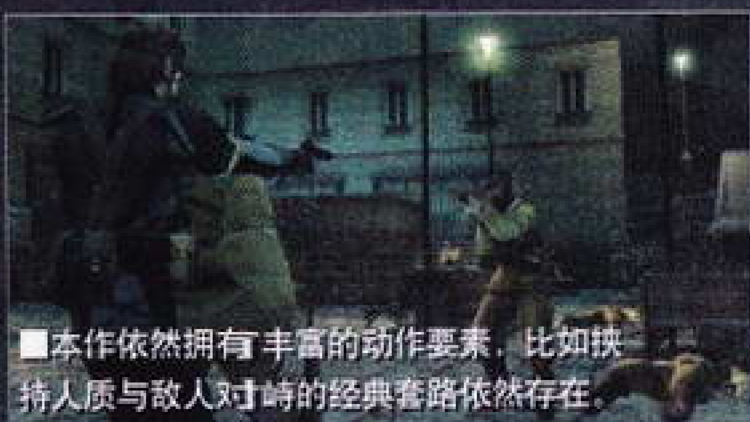
三者相互之间有着紧密的联系，本作主要讲述了BIG BOSS在《潜龙谍影3 食蛇者》之后所发生的传奇故事，为整个系列做一个剧情补完，不过按照小岛的惯有风格来看，只有真正拿到游戏才能真相大白。



◀枪林弹雨的战场才是BIG BOSS的真正归宿！

### 原汁原味的游戏操作

游戏回归传统动作类型，操作也将随之改变，适合PSP平台的操作才是首要问题。习惯于家用机版前作的玩家定能轻松上手。对于新手来说，慢慢适应也能驾轻就熟。



■本作依然拥有丰富的动作要素，比如挟持人质与敌人对峙的经典套路依然存在。

## 媲美 PS2 版的画面效果

从公布的游戏画面看，本作的画面素质已经可以达到媲美PS2版的效果，十分令人满意。毕竟是作为《潜龙谍影3 食蛇者》的续作，游戏中的主要登场人物、场景以及整体风格与3 代差不多，当然还会有其他内容，现在还不得而知。



▲游戏视点与《潜龙谍影3》类似，也是第三人称视点类型。

◀主视点模式也同样保留。

# 战斗胜利的钥匙掌握在战友手中

“《潜龙谍影》系列”的动作性结合PSP的无线通信机能，操纵BIG BOSS纵横战场，结识身怀各种使命的战士，这些曾经在一起并肩战斗过的战友们以及敌人们，来邀请他们加入你的部队吧，全新的猎狐犬(FOXHOUND)部队即将诞生！

本作除了拥有完整的单人剧情模式外，玩家还将可以在多人联机模式中进行对战。其中还有战斗队员收集等内容，大大增强游戏可玩性。

## 编集系统

随着游戏推进，同时进行同伴编集。每个角色之间的身体素质、战斗力能力都是不同的。如何合理地将这些人员组成一支部队是需要着重考虑的。具体编成方法不明，还需要等待进一步的消息。

▶ 各人物的战斗数据资料一目了然。

### 主线(本篇)流程

剧情模式中进行同伴收集活动，除了剧情发展的固定同伴外，还能俘虏其他战斗人员收录到麾下。



▲大众脸杂兵也是能够收录的哦。

### 对战模式

对战模式乐趣无穷，根据战斗评价的高低，在这里可以收录志愿加入你的同伴。




▲哟，山猫来投诚啦？

### 通信对战

通过通信对战能收录到具有各种特殊能力的特定同伴？



▲漂亮的EVA，可不要以为是美女就好欺负。

◀这招裆下踹貌似很毒辣啊！

E3特报

## 集团作战

部队集结完毕后，便可以投入紧张刺激的军队对战模式中。如果战斗中我方的人员战死的话，战斗人员将无法复活。



▶ 多么华丽的战斗阵容啊！

## 部队VS部队！团队作战指挥



▲团队作战讲究的是配合。



肉盾系统！
可以以敌人做盾牌来要挟敌人

▲接近敌人后的突然挟持，游戏中惯用的招数。

### 白旗系统

对战中，如果我方战斗人员濒临死亡，便能挂白旗投降。这个系统的好处是如果投降的话，战斗人员将免于死亡的命运，人员数量不会减少。





▲身手矫健的BIG BOSS，小心啊！

◀ 不投降的话，老子就毙了你！

## E3展出视频的影像对话简要翻译

**THE BOSS**

其中一个必须得死，另一个必须活下去。

活着的那个人将继承BOSS称号。

这个继承BOSS称号的人，将面对一场永无止尽的战斗。

1970－Snake Eater(食蛇者)作战六年后……

**Snake(BIG BOSS)：**

这里是Snake。听的到我吗？

**Para-Medic：**

Snake?是Snake吗……真的是你吗？

**Snake：**

Para－Medic吗？

这是什么地方！？

到底发生了什么？

上校发生什么事了？





**Para-Medic：**
昨天，Zero少校被囚禁了……
他被判有叛国罪。

**Snake：**
上校……

**Para-Medic：**
你也同样名列其中，Snake!
军方认为你是此次叛乱事件的主谋。

**Snake：**
我?
不可能。
我已经脱离FOX(FOX unit)部队了。

**Para-Medic：**
Snake，冷静下来仔细听我说，
组织叛乱的正是你的同伴，FOX部队。
你将要面对的对手就是FOX部队。




**不明身分的人物：**
想要证明你的清白的话，
你就要和我们合作。
你要执行两项任务：
解除反叛军FOX部队的武装，
然后毁灭“最终兵器”。

**Mr.Sigint：**
喔……好久不见了，Snake
哦，或许该叫你Big Boss。

**Snake：**
Sigint……

**Mr.Sigint：**
想独自行动是不可能的。
你需要找到同伴，你应该明白。

**不明身分的人物：**
你到底想要做什么?

**不明身分的人物：**
对国家忠诚，还是对自己?
是任务，还是自己的信念?
对组织的誓言，还是个人感情?

**不明身分的人物：**
看看你已经失去多少东西，什么样的国家值得你去忠诚?!



**Zero上校：**
赋予你一项新使命：新部队的领袖。
你将领导一支全新的部队!
领导捕猎狐狸的部队——FOXHOUND!

**Mr.Sigint：**
Snake，看看身边的金属物品(其实就是PSP)— —b

**Snake：**
新玩意?

**Mr.Sigint：**
恩，利用它能帮助自己组建部队。
听懂我的意思了么?装备好去找到通讯联络点吧!
……当然，如果你明白我的意思!



E3 特报

# 噩梦般的冒险经历，“寂静岭”之谜即将揭晓！

另类恐怖游戏的开山始祖“《寂静岭》系列”凭借着诡异的恐怖元素吸引了一大批的玩家沉醉其中，目前在家用机平台上已经推出了多部优秀作品。如今这款PSP版的《寂静岭 原罪》的意义可不一般。要说“《寂静岭》系列”是另类恐怖游戏始祖的话，那《寂静岭 原罪》就是整个故事的始祖，换句话说也就是整个故事的起源。本作将揭示关于“寂静岭”的秘密，广大FANS实在是没理由错过啊，就算不玩也要关注一下本作哦。

文 软饼干

## 寂静岭 原罪

Silent Hill Origins

◆Konami◆AVG◆预定2006年第四季度◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

没接触过“《寂静岭》系列”的玩家可能还不知道这是一款什么样的游戏，就拿“《寂静岭》系列”与“《生化危机》系列”做对比，“《寂静岭》系列”更讲究气氛的烘托，游戏营造了一种诡异且陌生的环境，给玩家施加强烈的心理暗示，比如各种奇形怪状的物体，可能你只有在梦中才见过；又或者独自来到一个异常安静的场景，比如1代中的大雾天，你在大雾里什么都看不见，收音机里能听见怪物的声音，仿佛就在身边，但你就是看不见它们。利用人类出于对未知事物的好奇和恐惧心理，“《寂静岭》系列”便一直能牢牢抓住和震撼着玩家们日渐强壮的心。



■类似电刑室的地方。



■《寂静岭》总是少不了宗教元素。

E3特报

# 混沌世界中的指路明灯，挖掘自身潜能与心魔抗争吧！

《寂静岭 原罪》将继承系列一贯诡异与恐怖的气氛，凭借PSP的出色机能，完美的重现了家用机版《寂静岭》的画面。

■挂满壁画的阴森走廊。

■倒立的白衣女子，实在很诡异。

本作将延续系列惯用的操作方式，《寂静岭 原罪》在系统方面的最大改进就是将采用名为Barricade的全新系统，在系列前作中，作为保护自己的手段，玩家抵御怪物的方法无非就是战斗或者逃跑。而现在通过Barricade系统，玩家在与不知名的怪物周旋时有了更多的选择，游戏性和自由度也随之提高。玩家需要充分利用周围环境来与怪物们周旋，比如推倒家具阻挡怪物的侵袭，或者找来很多杂物，将杂物堆积起来形成障碍抵御怪物的袭击。

▶睁大的双眼，似乎看到异常恐怖的事物。

■挂满刀叉的房间，后面似乎潜伏着什么东西。

文 胧月

# 铁拳 TEKKEN DARK RESURRECTION

## 铁拳 暗之复苏

铁拳 Dark Resurrection

◆Babdai Namco Games◆FTG◆预定2006年7月6日◆日版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

Namco的格斗游戏率先推出美版已经不算稀奇的事情了。跟Bandai合并之后，这个传统似乎还是保留了下来。该社倍受瞩目的掌机3D格斗大作《铁拳 暗之复苏》可以算是本次重点宣传的作品之一，大量的图片和影像让很多"铁匠"兴奋不已，也越来越期待它发售日的到来了。



▲游戏可不光是静态画面才有这种素质哦！打斗起来依然看不到画面有任何走形和变质。





尽管E3展上关于此游戏的宣传很是隆重，但对于我们而言，却没有更实在的新情报放出，这的确非常遗憾。可以确认的是，本作目前的开发进度良好。而游戏的打击感、连技等各个格斗要素都很高限度地还原了街机原作，且16：9的宽屏不但让游戏更加好看，也从一定程度上对游戏内容产生了一定影响。比如在更宽的屏幕上，双方都可以更早地看到墙壁，这样更适合布置墙壁连以及控制自己和墙壁间的距离。也许很多人觉得这点变化微不足道，但我们还是可以看到本作在移植相对缩水同时进步的地方。



▶造型别致的背景器械，是保龄球瓶形状的摩天轮吗？

在操作方面，也并没有因为掌机的缘故而简化。其实之前PSP和NDS版《罪恶工具》就是简化操作的经典例子了，不过为了忠实还原街机版的感觉，本作并没有这么做。





同时，《铁拳》的开发人员原田先生也回答了玩家的一些疑问，那就是为什么《暗之复苏》不继续移植给PS2呢？毕竟任何一款《铁拳》在推出街机版后，都是紧接就移植给了索尼的家用主机。这次的《暗之复苏》却放弃家用机，直接移植到掌机平台，这一点相信是很多FANS，特别是国内铁杆们最想不通的地方。原田先生对此的回答非常简单，即街机版《暗之复苏》是可以通过TEKKEN-NET远程对战的，要做到这一点，显然网络功能更强的PSP更为适合。

此外，《暗之复苏》相对《铁拳5》增加了场地随着时间而变化出的不同效果，这样场地的总数就增加到了19个。据说厂商在制作场景时还针对PSP作出了一些特别的调整，以便让游戏更加适合用户。能够随时随地练习《铁拳》也是众多FANS的一致心愿了。



▶卡波卫勒的动作是非常容易迷惑对手的华丽技巧，并非花拳绣腿。

E3 特报

文 胧月

# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

COMPILATION of FINAL FANTASY VII

## Final Fantasy VII残存下来的最大的谜题……

**危机之源 最终幻想VII**
Crisis Core: Final Fantasy VII
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2005年8月1日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

《危机之源 最终幻想VII》的主人公扎克斯曾经在《最终幻想VII》以及《最终幻想VII AC》的回忆中出现过、也就是说《危机之源 最终幻想VII》的故事是发生在《最终幻想VII》之前。游戏中，新角色安吉尔将会登场、他与扎克斯、克劳德有什么关系吗?

| 游戏制作组简介 | |
|---|---|
| 导演 | 田畑端 |
| 物设计 | 野村哲也 |
| 游戏剧本 | 野岛一成 |
| 作曲者 | 石元丈晴 |
| 制片人 | 今泉英树 |
| 行政部门制片人 | 北濑佳范 桥本真司 |

## 命运的六人在这里集合!

《最终幻想VII》对于大部分从PS时代过来的玩家来说，是一款意义重大的作品。对于这样一款经典的游戏如果轻易就这样让它成为过去，那么无论对于厂商还是玩家而言都是不被允许的。去年CG电影《最终幻想VII降临之子》发售后，尽管UMD版的销量不是很理想，不过DVD版依然取得了不错的成绩。而早已放出消息的本作，在E3展上也确定了发售日期，其美版定在今年的8月上市，这样一来，不管是PSP玩家还是NDS玩家，都能玩到新鲜热辣的《FF》新作了。

本作的世界观继承PS版的原作，不过类型变成了A·RPG，而故事的主角也变成了扎克。当然，漂亮的画面依然是系列不变的基调。担当人设的依然是著名的野村哲也，其他主要负责人也都参加过《FF》七代或十代的制作。据制作人北濑佳范说，本作会对《最终幻想VII》中没有交待清楚的剧情部分进行补完，同时解开FANS们热烈关注但没有明朗的谜题等；而野村哲也也表示，无论你有没有玩过前作，这款游戏都是很值得一试的。



▲克劳德的强敌萨菲罗斯也将在本作中登场。

# 劳拉·克劳馥年内登陆各大游戏主机！




作为"《古墓丽影》系列"第七部作品，并计划同时在各大游戏平台上推出。性感又充满智慧的世界第一财宝女猎人劳拉将再次投身于世界各大神秘遗迹和名城小镇中展开冒险。本作将是劳拉·克劳馥一个崭新的开始。

E3特报

文 软饼干

**古墓丽影 传奇**
Tomb Raider: Legend
◆Eidos◆AVG◆预定2006年6月◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

**古墓丽影 传奇**
Tomb Raider: Legend
◆Eidos◆AVG◆预定2006年9月◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

游戏相关内容在前几辑的《掌机王SP》中已经介绍过了，虽然游戏内容和PS2版几乎一样，但是掌机的便携性是家用机所没有的优势。《古墓丽影 传奇》将登陆包括PSP、NDS以及GBA在内的三大掌机。



## NDS版的《古墓丽影 传奇》！

大家也知道，NDS的机能远远没有PSP那么强，从图片对比可见一斑。比起PSP版华丽的游戏场景，NDS那2D夹杂着3D的游戏画面略显简陋，倒更像是一款横版卷轴动作游戏。不过NDS可以利用下屏的触摸功能来控制武器和一些道具，还是比较有创意的。







NDS版的游戏画面

PSP版的游戏画面



## 第七代劳拉形象代言人——Karima Adebibe



文 胧月

# 超级猴球大冒险

Super Monkey Ball Adventure

◆Sega◆ACT◆预定2006年8月1日◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

世嘉公司近年来的成名动作游戏"《超级猴球》系列"，以其轻松的玩法和可爱的角色受到很多玩家的喜爱。而游戏中的那只憨态可掬的小猴子，也成为索尼克之后的另一位动物动作明星。

E3展上的这款《超级猴子球大冒险》同时公布了PS2和PSP两个版本，这两个版本都包含了故事模式、挑战模式和聚会模式，而PSP版还有专门的卡片收集游戏，这也是延长游戏时间的有力武器。选择所有四名角色游戏，就可以获得一些珍稀卡片，玩家操作的小猴子会在童话般的世界里展开冒险。游戏中的场景异常丰富，既有经典的法国式街道，也有充满南国风情的迷人海岛，还可以乘上造型奇特的飞行器在云端自由翱翔，那神秘的古代遗迹也能满足喜欢冒险的玩家。

## 丰富多彩的场景









此外，我们还可以在游戏里看到一些"《索尼克》系列"的经典设定，如高低平台之间的纵跃，高空的钢轨等等。游戏的动作要素很多，特别是在四人同时游戏的聚会模式里，显得异常热闹，看来联机已经成为次世代掌机动作游戏的必然趋势了。多人游戏需要通过收集香蕉来开启，在多人游戏下，玩家既能进行多人间的乱斗，也可以玩到赛车游戏一般的竞速跑，不排除还有其他的多人游戏，可见该游戏模式之丰富。



# 索尼克 竞争者

文 胧月

E3特报

## 索尼克 竞争者
Sonic Rivals
◆Sega◆RAC◆预定2006年冬◆日版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

记得去年《索尼克 冲刺》发售之时，中裕司就在采访中透露，为了迎接“《索尼克》系列”的十五周年，全新的索尼克游戏已经在开发之中了。E3上，世嘉一口气公布了两款索尼克游戏，分别是横跨PS3和Xb360两个平台的全新次世代游戏以及PSP平台的本作。基于3D的《索尼克》成功的例子并不太多，所以小编对这款作品寄予厚望的同时也略有担忧。不过从画面来看素质还是比较高的，希望不会像PS2版的几作那样出现跳帧现象。

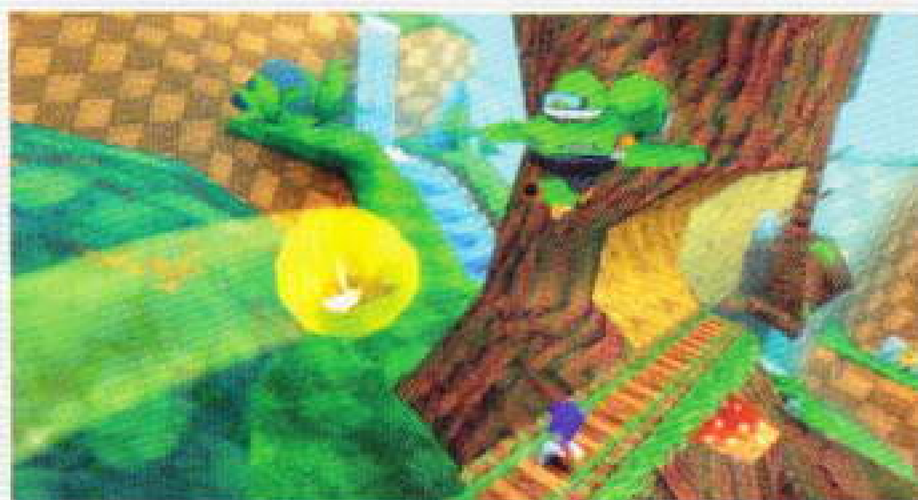


游戏回归《索尼克》的原点，是一款最传统不过的竞速游戏，分为单人和多人两种玩法。单人模式中有多名角色给玩家选择，丰富的赛道和设计出色的各种机关相信会是本作的最大卖点。在螺旋跑道内狂冲几百米，或者在多个弹力垫和喷射大炮里来回行进，无疑会在视觉表现上更有冲击力。单人模式中，电脑安排给你的竞争对手AI相当高，玩家可以体会到跟真人一起对战的挑战性。

多人模式做得比较厚道，有可以支持双人的网络WI-FI对战。看来5月PSP的专用WI-FI连接器面市后，对应该周边的游戏也会逐渐增多。

角色方面，刺猬索尼克和阴影自然不能缺少，而反派角色自然是系列的万年BOSS蛋头博士，此外还有许多其他我们熟悉的角色。这些个性角色在速度或力量上有各自的特点，利用这些特点收集关卡中的交易卡片可开启各种要素。目前已知的作用是替自己的角色改变造型，并且可以用作网络上的各项交易。









E3特报

# 口袋版"命令与征服"，世界大战一触即发！

文 软饼干

FIELD COMMANDER

战地指挥官
Field Commander
◆SOE◆RTS◆预定2006年5月22日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

**即时战略游戏(RTS)在家用机游戏中是比较罕见的，更别说在掌机领域了。此类型的游戏需要的操作要求比较高，手柄或掌机按键并不能满足这些要求。不知这款《战地指挥官》能以何种方法解决操作流畅度方面的问题。**

## 恐怖组织与联合国展开世纪之战！

游戏的故事是发生在近未来的某个架空的时期。地球分为两大势力，一方是科技发达且军事实力强大的联合国，而另一边则是所谓的恐怖主义国家。两者之间展开了漫长而又残酷的战争。大战将至、政治斡旋、谈判分裂、战争爆发、霸权主义这些经典游戏剧情设定，将有几十场硬仗等着你去指挥作战。



▼通过画面的远近拉伸，能清楚看到每个作战单位的细腻动作。



## 身为战场指挥官，必须具有优秀的统帅力

▼看到如此精致的游戏画面，真想马上体验一把"战地指挥官"的滋味。





即时战略游戏中一般都拥有各种造型迥异、性能不同的作战单位。本作的各种单位也不例外，酷酷的外形、恐怖的威力，只不过总觉的与环境的大小比例不协调，这大概也是其独有的风格吧。在战场你将指挥你的军队，其中包括陆、海、空三军，需要你根据实际情况来灵活运用这些单位。游戏画面比较倾向于真实世界，3D场景内的环境要素比较丰富。

DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

"龙与地下城"这个名字恐怕玩家们都听说过，游戏界已经推出过各种版本的D&D游戏，"Dungeons & Dragons"这个名字已经成为经典。如今在PSP平台上也将推出一款名为《龙与地下城战略版》的游戏。

文 软饼干

## 龙与地下城 战略版

Dungeons & Dragons Tactics

◆Atari◆ACT◆预定2006年11月◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

# "Dungeons & Dragons"的经典传奇故事首登PSP！

D&D玩家将在PSP平台玩到这款战略回合制的《龙与地下城》，本作同样是根据D&D的游戏规则，并参照"龙与地下城法则3.5版"为基础进行制作。本作是由英国工作室Kuju Entertainment开发，游戏整体风格充满了D&D的独特韵味。众多五花八门的职业供玩家选择，职业包括有野蛮人、战士、吟游诗人、牧师、德鲁伊以及巫师等。目前本作的开发进度还不明确，相信游戏品质绝对不会差。




◀▼游戏场景比较大，可以通过缩放地图来查看。

## 战略统筹是一门艺术，每一步都至关重要！




▲游戏中当然不能没有龙。

本作采用了战略回合制系统，这和一般的战略游戏没什么区别。回合开始后，玩家要选择一种行动方式，包括移动或是攻击。当然也可以通过菜单来设定一些常用的快捷键。在演示的版本中没有提供角色自创系统，不过等到游戏正式推出后，玩家便能创造自己喜爱的角色。在进行对战时，当游戏玩家人数不够时，你还可以同时指挥一个以上的角色来进行游戏。

## 华丽的中世纪画面风格

故事模式中除了剧情发展所必须要探索的区域外，游戏中还将拥有许多隐藏区域，而这些隐藏区域内可能就藏着什么宝物和敌人。另外从公布的图片中可以看出，整个游戏的画面和角色模型都非常精良，场景效果也同样出色。




◀▼"走格子"类型的游戏方式虽然陈旧，但依然魅力十足。

E3特报

# 未来派风格的战车大战！

文 软饼干

美国E3展会上公布的这款名为《终极战区》的游戏，是一款PSP平台上少有的主观视点模拟驾驶游戏。就目前而言，本作的情报还比较少，只公布了几张游戏实际图片。游戏素质到底如何还要等待进一步的消息。

**终极战区**
Battlezone
◆Atari◆ACT◆预定2006年11月◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

## 未来战场中的坦克大战！

Atari公司为了重新打造“Battlezone”这个品牌，开始制作这款名为《Battlezone》的PSP游戏。在《Battlezone》的世界中，你将扮演一名坦克驾驶员，在战场上与敌军装甲部队进行战斗。由于游戏风格偏向于未来，主角所驾驶的坦克便装备了各种只有在科幻电影中才能看见的强力武器。



▲从画面来看起来还真不赖。

## 游戏乐趣在于多人对战！

游戏的重点在于对战，驾驶战车与其他玩家在指定区域内进行战斗。游戏演示版本中只提供了死亡模式，当然在游戏正式推出后还会有更多的游戏模式供玩家选择。游戏的电脑AI、战斗激烈程度、战斗时间、胜利条件以及战场环境的模拟，这些都需要再花时间进行调整。



▲战场画面还真华丽。

## 游戏画面不亚于家用机版同类游戏！

游戏画面华丽，战斗效果逼真，操作也很方便。不同的按键对应不同的强力武器和能量防御盾，其中的防御盾的作用很重要，因为游戏中敌我双方都拥有非常强力的武器。在游戏中阵亡后，玩家可以在很短的时间内再次投入到战斗当中。与同伴间的配合需要练习才能熟练。



▲使用特殊武器时专用瞄准界面。

# 传奇海盗杰克·斯派罗的加勒比冒险！



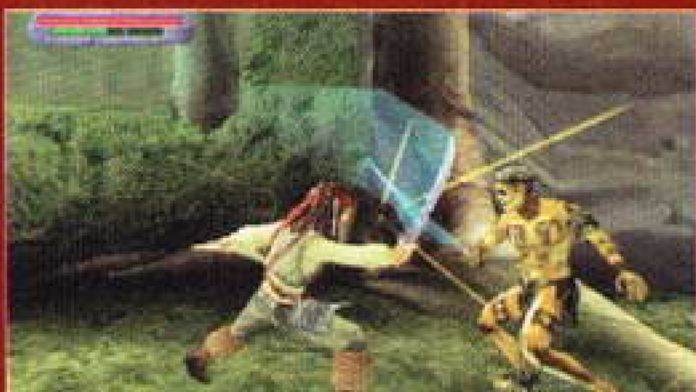

同名电影改编的第三人称动作冒险游戏《加勒比海盗 亡灵财宝》即将于今年暑假推出。玩家将再次扮演杰克·斯派罗展开充满着奇幻色彩的寻宝冒险之旅。在本作中，足智多谋的杰克·斯派罗再次陷入了陷阱重重的阴谋之中，为了逃避无限诅咒和被奴役的命运，与统帅着恐怖的不死军团的邪恶海盗之王罗萨展开斗争。

文 软饼干



加勒比海盗 亡灵财宝
Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest
◆Buena Vista Games◆ACT◆预定2006年6月27日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

游戏中玩家将分别扮演杰克·斯派罗等人，他们各自拥有属于自己的关卡，关卡总数达到19个。游戏中拥有像海战这样的关卡，根据不同的战斗方针可以选择只杀死对方船员或是直接摧毁敌舰。地面战斗中，你可以窃取敌人的金钱来增强你的实力。空闲的时候是由电脑控制船只，战斗的结束并不代表战争的结束，你需要购买新道具来准备下一场激战。


▲拼刀斗剑在游戏中经常上演。

## 种类丰富的中世纪冷兵器



海盗都喜欢刀剑棍棒，游戏中拥有10余种武器供玩家选择，不同种类的武器其性能也是不同的。

游戏支持4人无线通讯对战，除此之外还包含许多迷你游戏和各种挑战，大大增强了游戏耐玩度。


■火药桶可不是盖的。

## 魔幻世界中怪物成群！

游戏中出现的敌人种类将近30种，包括人类和不死亡灵族。不同种族的攻击和行动方式也不同，掌握好规律才能克敌制胜。


◀吊着好多骷髅，此地不益久留。


▶与食人族的战斗。


■木桥处遭遇不死族的围堵，看枪！

E3特报

# 欧美超人气射击游戏二度出击！

文 软饼干

“《海豹突击队》系列”在欧美有着极高的人气，欧美玩家对与该系列的疯狂程度是我们亚洲玩家所不能想象的。PSP版的第一部作品取得了极高的评价和销量。今年，制作组再接再厉，计划在今年底推出系列第二部作品《海豹突击队 火线小组2》，和系列前作一样，本作也是一款包含了单人故事模式和多人联机模式的第三人称射击游戏。

## 海豹突击队 火线小组2

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

◆SCEA◆ACT◆预定2006年第四季度◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

## 成为海豹突击队战士是一名美国军人的最高荣誉！


■同伴的协同作战非常重要。

游戏中大约有10多个任务，关卡设置与PS2版的《海豹突击队3》类似。任务内容五花八门，其中包括营救人质、消灭非法武装分子以及一些侦察任务等。PSP版本同样拥有同伴系统，可能由于机能问题，为了提高游戏流畅度，PSP版只有1名同伴。通过指令菜单你能指挥这名队友。

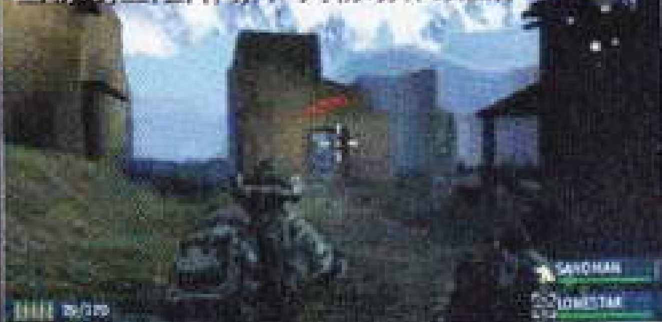
### 海豹突击队小资料

美国海豹突击队是世界上最具震慑力的特种作战部队之一。全美军拥有200多名现役海豹突击队战士，队员个个文武双全，因为主要是夜间执行任务，对视力要求不亚于战斗机飞行员。进入海豹突击队，需要通过被认为是世界上最艰苦最严格的特别军事训练，训练时完全是真枪实弹，在困境中锻炼超人般的毅力和团队作战能力，最后有70%的学员要被淘汰出局。

“《海豹突击队》系列”的操作向来都比较优良，由于PSP没有右摇杆，所以本作的操作系统会有一点变化，游戏镜头将紧紧跟随主角的行动路线。目标锁定系统可以将需要锁定的目标进行锁定，当然锁定后也不是百发百中的，需要根据目标距离来进行调整。不同型号的武器的锁定精确度也是不相同的。


■通过雷达发现敌人踪迹。

《海豹突击队 火线小组2》中同样拥有多人联机模式，具体细节。制作单位还没有透露多少，现在已知在战斗中不能与队友进行语音交流，只能通过简单的快捷键来下达命令。总之本作的地图数量与同时在线游戏人数绝对不亚于系列前作。


■游戏画面精美，人物动作细腻。

# 无敌组合再度出场，瑞奇与叮当联袂登陆PSP！

E3特报

"《瑞奇与叮当》系列"作为SCE的三大王牌动作游戏之一，凭借超高的游戏素质，深受广大玩家们的喜爱。家用机版各代都有着超高的人气，淘气的瑞奇和古灵精怪的机器人叮当的配合堪称经典，整体实力与另一队无敌组合杰克和达斯特不相上下。

文 软饼干

## 瑞奇与叮当 麻烦不断

Ratchet and Clank: Size Matters

◆SCEA◆ACT◆预定2007年第一季度◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

## 粉碎宇宙大阴谋，搞笑活宝再战银河！

前不久，同样是SCE出品的《达斯特》刚刚推出，不过比较遗憾的是该游戏是以达斯特为主角，历代主角杰克只充当了一回看客。玩家们不用担心这次的《瑞奇与叮当 麻烦不断》也会这样，本作中瑞奇与叮当不但会同时登场，而且叮当的戏份也会大大增加。这对于该系列的FANS来说确实是个好消息。



▲傻呼呼的BOSS，看样子就不厉害。

本作的故事发生在PS2版本《瑞奇与叮当3》之后，瑞奇与叮当这两个"宇宙大侠"终于获得了难得的假期，他们决定去一个美丽的小岛度假。在岛上邂逅一名当地的小女孩露娜，她似乎正在研究关于英雄的课程，瑞奇与叮当这两个厚脸皮愉快地接受了小女孩的采访。不久，小女孩便被一群不明身分的人给绑架了，瑞奇与叮当踏上了营救小女孩的冒险之旅，而在营救过程中他们也将逐渐察觉到危及整个宇宙的邪恶阴谋……



▲敌方机器人怎么都破破烂烂的。

PSP版的《瑞奇与叮当 麻烦不断》将首次由新的制作小组来担纲制作，游戏风格又将重新回归系列的传统科幻风格。担任游戏开发是High Impact制作小组，尽管High Impact小组是第一次担当"《瑞奇与叮当》系列"游戏的制作工作，但他们对于"《瑞奇与叮当》系列"并不陌生，因为High Impact小组中的大部分开发人员都曾经在Insomniac工作室工作过，而Insomniac工作室则正是负责"《瑞奇与叮当》系列"前几作的制作小组，在某种程度上确保了本作的品质。



▲岛上居住着稀奇古怪的生物。

按照惯例，"《瑞奇与叮当》系列"每次推出新作，都会或多或少增加一些全新的武器和道具，本作也不例外。



▲这里还有野生动物，是敌是友？

作为重要的道具之一的防护装甲，游戏中将增加新的防护装甲，这些性能不同的装甲能良好地保护瑞奇抵御各种攻击。利用PSP的无线联机功能，游戏最大支持四名玩家共同联机作战。

E3 特报

# 海尔星帝国疯狂扫荡，国际联盟绝地大反击！

# KILLZONE LIBERATION

《杀戮地带》作为反击《光环》的杀手锏，其科幻味浓厚的世界观以及硬派的风格让众多玩家们记忆犹新。如今，PSP版的《杀戮地带》也已经公布，并且正式定名为《杀戮地带解放》。它将继续保留系列第一作成功的要素——写实的人物造型、独具特色的武器、硬派的风格以及出色的剧情。 文 软饼干

**杀戮地带 解放**
Killzone: Liberation
◆SCEA◆ACT◆预定2006年第四季度◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

## 白热化的战争局势，激烈的战斗才刚刚开始！

### 故事背景


▲游戏中能够驾驶坦克等陆战兵器冲破敌人防线。

本作的故事将以PS2版的《杀戮地带》的结局作为开始，国际战略联盟军(ISA)与海尔星(Helghast)军队的战斗继续白热化进行中。在Vekta行星上，海尔星人仍旧控制着大部分地区。在行星南部，战争的规则已经被废除。海尔星人的将军Metrac采用了卑鄙的手段试图占得先机。玩家在游戏中将会再次扮演Jan Templar上校，其任务就是负责拯救被Metrac俘虏的我方人质。国际联盟军将继续为着自由与和平进行战斗。

## 游戏类型大转变，更讲究战略战术性



▲作战人员各就各位，等待战斗指令。


▲游戏的视角可以转换，玩家可以按喜好拉近或放大。


▲"光头"装甲步兵的攻防能力非常强，小心对付。

由于本次E3展公布的东西并不多，只有一些游戏画面和游戏影像。从影像中可以看到本作不是家用机版第一作的FPS类型，而更像PS2平台曾经推出过的射击游戏《真·魂斗罗》，以第三人称俯视点射击的方式来进行游戏，配合小队指挥系统可以指挥身边的同伴进行掩护或是强攻。

文 LIKY

# 皇牌空战X 诡影苍穹

E3 特报

《皇牌空战X 诡影苍穹》无疑是本届展会上最值得关注的PSP游戏之一，毕竟这是该系列首次登陆PSP平台，而且是一款完全原创的作品。从之前官方公布的画面看来，本作有着不输于PS2版的画面表现。借E3大展的东风，大家都想看看本作的实际表现到底如何。

皇牌空战X 诡影苍穹
ACE COMBAT X Skies of Deception
◆Bandai Namco Games◆STG◆预定2006年9月19日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

## 画面，不输于PS2版

Namco在展会现场提供了数台PSP供大家试玩本作，让玩家对本作有了一个清晰的认识。游戏的画面水准的确非常高，无论近景还是远景都刻画精良，对于机体的表现也相当真实。飞行中玩家可以随时切换视点，切换到机舱外第三人称视点时能够非常清晰地欣赏战机在天空翱翔的英姿。

## 操作，符合系列传统

游戏的操作符合系列一贯的传统，系列的老玩家们可以很快在PSP上找回熟悉的操作感觉。PSP的滑杆用来控制战机的移动，包括转向、爬升、俯冲等，L、R键用来控制战机的速度，□键用来切换武器，而×键就是开火，当按下○键就使发射导弹。相信玩过PS以及PS2版的玩家对这种操作模式都不会陌生。



▲机体的表现相当真实。



▲画面上的各种图标和数据符合系列一贯的传统。

## 联机，本作的新卖点

本作的一个大卖点无疑是加入了联机对战的要素，这也是“《皇牌空战》系列”首次出现这个系统。本作最大可以让4名玩家进行无







线联机对战，展会现场提供的试玩机也让玩家体验到这一模式的魅力，与人对战时的紧张和刺激是单人游戏不能比的，谁才是真正的王牌飞行员，通过这个模式来较量一番吧。

# THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

文 铭风

## 塞尔达传说 幻影沙漏

The legend of Zelda Phantom Hourglass

◆Nintendo◆A·RPG◆预定2006年冬◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

NDS

《塞尔达传说 幻影沙漏》作为系列的最新作，受到了众多玩家的关注。游戏另类的操作方式和不同以往的画面都让玩家欣喜不已。在这次E3展上，任天堂正式公布了游戏的图片和一些新系统。那么本作是否能吸引你呢，就从下面的介绍入手吧。

### 故事背景

本作的故事紧接NGC版的《塞尔达传说 风之杖》，我们的主角林克发现自己迷失在了未知的海洋上，于是寻找方向的新旅程开始了。游戏中将有许多新角色出现，当然，由于故事接续《塞尔达传说 风之杖》，所以《风之杖》中的许多角色也将在游戏中登场。对于老玩家，这可是很有吸引力的。

## 全新的操作方式


▲林克的移动和战斗都要利用触控笔来控制。


▲和BOSS战斗时要灵活利用各种武器才能顺利过关。

本作的操作方式发生了很大的改变。从游戏画面中，我们会发现主角林克的身边无时无刻地跟着一个闪光的小精灵。这个小精灵就是林克的引导者，它会在冒险中指引林克。而我们玩家则要利用触控笔点击屏幕来控制这个小精灵，从而控制游戏中林克的移动和攻击。

下屏右上的图标是当前装备的副武器，你也要通过点击来切换当前使用的武器。比如图标是炸弹的话，你点击一下后就能让林克举起炸弹了。



E3 特报

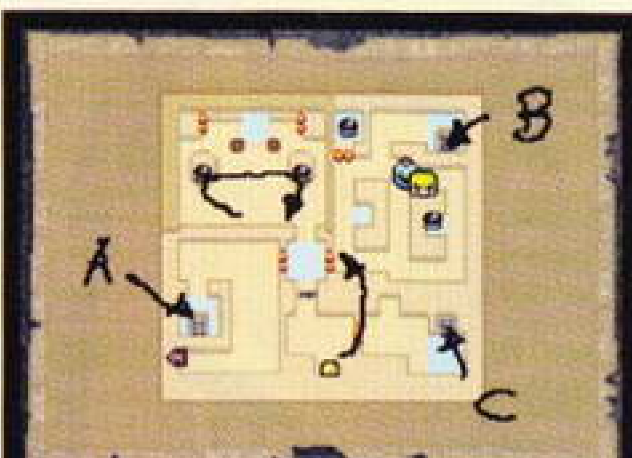
# 活用双屏和地图

在普通游戏时，NDS的上屏显示的是当前关卡的地图，而下屏则是主要的游戏画面。对照游戏的地图便可轻松冒险了。不过本作有一个十分不错的创新之处，可以自行在地图上做记号，想当年玩游戏自行画地图的人应该不在少数吧。玩家在控制林克冒险的过程中，会从村民或者石碑等地方获得攻关的信息。此时就可以将上屏的地图调到下屏来，利用触控笔在地图上画上各种记号，这样就能让冒险的目的更加明了，同时也能记录下哪些地方暂时不能去，以后获得新能力后再过来。






▲和路人对话，可以打听到各种情报。






▲通过记录，迷宫的各个楼梯所能抵达的地方也一目了然了。

# 有趣的海战

本作的舞台由一个个道具岛屿组成，而要在岛屿间来往的话，就不得不利用到船了。登上了船后你要用触控笔来画出船的行进路线，接着船就会按照即定的路线前进了。不过在海上的行进并非一帆风顺，途中会遇到各种各样的敌人。此时要做的就是控制船上的大炮来攻击敌人了。主角的船也有HP的设定，在抵达终点前可千万不能被击沉啊。






▲船会按照你划定的路线前进。






▲抵达终点就算胜利了，途中千万不能让船被摧毁。

# 无线联机

两个玩家之间通过无线联机可以进行竞赛，操纵林克在特殊的迷宫中冒险，比谁获得三角力量或是用各种方式攻击对方。

E3 特报

# “星际火狐”又将在新的世界中展开冒险!

## STARFOX DS

任天堂在E3展会公布了“《星际火狐》系列”的最新作《星际火狐DS》。作为老牌动作游戏，轻松诙谐的游戏内容结合3D飞行射击的“《星际火狐》系列”倍受玩家们的喜爱。系列FANS也肯定不会忘记那只会开飞船的狐狸FOX，如今这只帅气的狐狸又将在NDS掌机平台上登场亮相啦!

文 软饼干

**星际火狐DS**
Star Fox DS
◆Nintendo◆STG◆预定2006年第三季度◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

曾经拥有辉煌战绩的星际雇佣军“星际火狐”中的全部队员在前作大战后都陆续返回家乡，各自过着悠闲自在的生活。但如今，新的敌人来袭。这伙星际强盗们袭击了行星“ベノム”，星际大战又将拉开帷幕。在冒险途中，FOX不但会碰到以前的伙伴们，还会有新的伙伴加入到自己的队伍中，共同对抗星际强盗。

作为NDS游戏，游戏操作方面不用想也知道会利用到触摸功能，游戏的基本操作几乎全部都是由触控笔点击触摸屏来完成。关于飞船射击键，NDS的的6个按键都是射击键，无论按动哪个都能进行射击，这个厚道的设定也满足了玩家们游戏惯用手的问题，玩家们习惯用左手也好，习惯用右手也好，都能很顺手的按下R键或L键来发射子弹。

## 脱胎换骨!
## 利用NDS的触摸功能来进行飞行操纵!

游戏主角 **FOX**




▶ 敌人巨大的母舰，看来不是太好对付。




▶ 飞行器是可以更换的哦!

E3特报

# 游戏操作还需适应过程

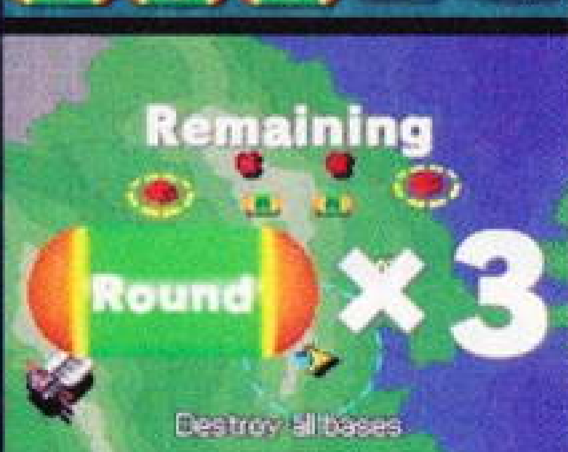
任天堂公司展区内，也提供了《星际火狐DS》的试玩。从菜单中可以看出游戏共有练习、简单、普通以及困难四个难度选项，不过实际试玩的就只有“练习”模式。玩惯家用机版的玩家刚接触需要触摸的掌机版《星际火狐》的时候，对其另类的操作可能会有点不适应，这就需要花上一段时间来适应了。






◀类似关卡制的任务模式。






▲宇宙空间的激烈战斗。

◀战后评价与奖励画面。

# 朴素的画面，良好的飞行感觉！

在实际游戏的时候，NDS上屏为游戏主屏幕，展现的是游戏场景和所驾驶的飞船。下屏则显示的是雷达画面（比较俗套），显示了自机的位置和敌人分布的情况。游戏采用的是第三人称追尾视点，在游戏中接到指令后会有对话框出现。由于NDS的机能所限制，游戏整体画面当然不会非常精细，不过还是把激烈的空战以及浩瀚无垠的宇宙空间展现给玩家们。






▲类似《银河战士 猎人》中的银河扫描仪。






▶ 干净朴素的游戏画面。






◀城市中的低空追逐战。

E3 特报

任天堂终于将"《自制机器人》系列"带到了NDS上，这个最初诞生于N64平台的系列，凭借爽快地战斗和自由组装机器人的乐趣赢得了不少玩家的喜爱，经历了N64、GBA、NGC平台之后，系列最新作现在登陆NDS，让我们看看双屏的NDS如何演绎这款作品吧。

文 LIKY



## 自制机器人 竞技场

Custom Robo Arena

◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

# CUSTOM ROBO ARENA

# 组装属于自己的机器人



## 故事背景

游戏的故事发生在近未来时代，这里兴起一种新的竞技运动，就是组装自己的机器人与别人对战，战斗考验的不光是控制者组装机器人的水平，还考验控制者战斗时的操作水平。因为战斗格外紧张刺激，而且对抗性强，所以流行一时。

## 全3D的战斗画面

因为机能的提升，本作的战斗画面不再是GBA版那样的2D形式，而变为同N64、NGC版一样的3D画面，画面的表现力得到大幅提升。游戏中各种机器人也采用多边形来表现，装备了不同的零件后的机器人也展现出各种炫酷的外形，给玩家带来极大满足感。



▲用全3D的画面表现激烈火爆的战斗。



▲游戏上屏显示战斗画面，下屏显示零件状态画面。

## 自由组装

玩过GBA版的玩家应该对本系列的特点有所了解，游戏中有大量的机体和零件登场，玩家可以自由组装零件，不同的零件在战斗中发挥不同的作用，花样繁多的主武器、副武器、辅助装备，令战斗异常火爆。




◀自由组装机器人是本作最大的魅力。

# 大金刚 摇摆之王DS

DK KingofSwingDS

◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

相信玩过《大金刚 摇摆之王》的玩家一定还对这款GBA上的动作游戏记忆犹新吧？现在游戏的续作将在NDS上登场了，大家又能体会到摇摆的魅力了。

# DK KING OF SWING DS

E3 特报

文 铭风

## 双屏大场景

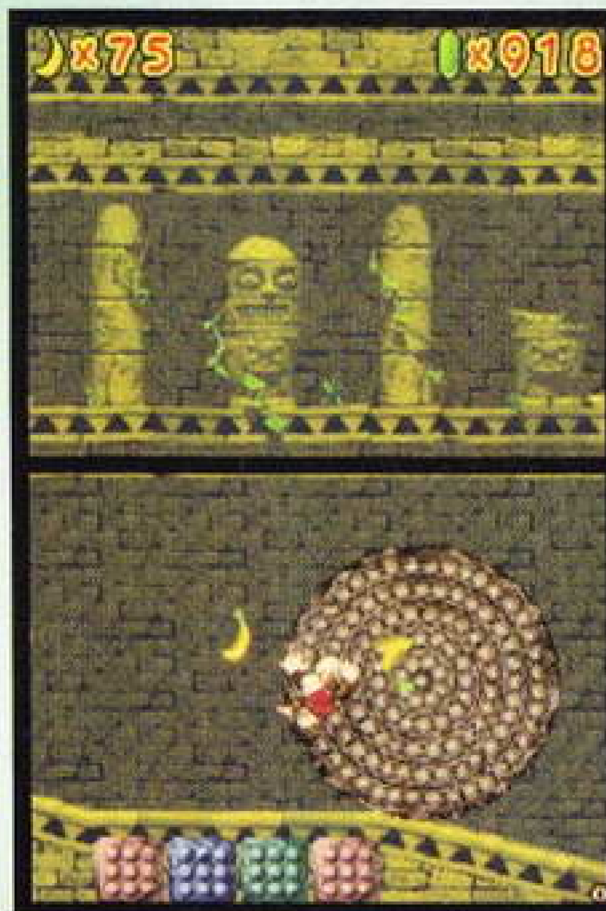



▲双屏显示的场景让人感觉更宽广了。




从现在公布的情报来看，《摇摆之王》的操作方式依旧没有改变，靠L／R键来控制大金刚左右手来抓物体，从而能够摆动前进。不过这次平台变为了NDS，所以依靠双屏来显示的地图显得十分宽阔，方便玩家看清路线，制定策略。

## 众目新要素




▲游戏中将增加众多新机关，给你全新的感觉。




▲迪迪作为副主角能给予大金刚很多帮助。

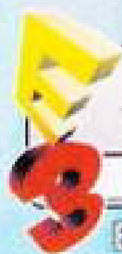
既然是续作，游戏当然不可能一成不变。前作中只能抓和跳的大金刚在本作中将会拥有更多的动作。同时关卡中的各种道具和机关也将大大增加，给你一种全新的感觉。然而最值得一提的，莫过于副主角这个设定了。在“《大金刚》系列”中与大金刚并肩作战的迪迪将成为副主角，在冒险过程中给予大金刚帮助，最基本的便是被大金刚抛出去来取得各种道具了。此外满足条件后，还能发动在大金刚周围绕圈的技能，帮助大金刚消灭敌人，消除障碍。

E3 特报

文 海文

# YOSHI'S ISLAND 2

《耀西岛》初代是SFC上极其成功的一款动作游戏，由著名的马里奥的坐骑——耀西领衔主演。"《耀西岛》系列"和"《马里奥》系列"一样是动作游戏，但与正统的《马里奥》系列不同，其讲究的是耀西式的跳跃和攻击。由于耀西是一只小恐龙，它的跳跃距离长且滞空时间要比马里奥更加持久。攻击方式上，耀西不仅可以踩，还可以将敌人吃到肚子里做成耀西蛋用以攻击。

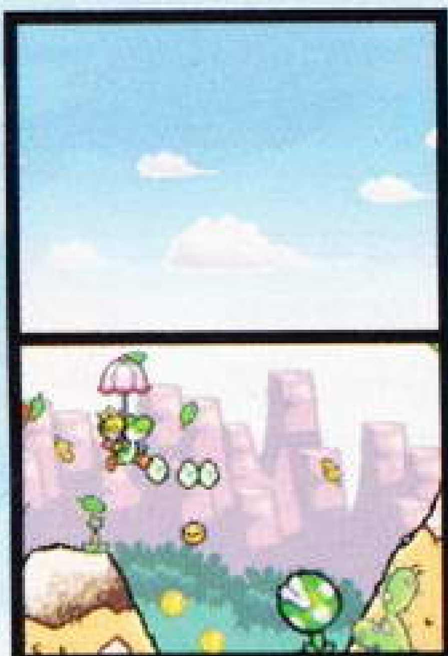


耀西岛2
Yoshi's Island 2
◆Nintendo◆ACT◆2006年第四季度◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
NDS

# 缤纷多彩的野外大冒险

## 马里奥、大金刚、碧奇公主齐聚一堂

在前作的故事中，仅仅只有小马里奥一人登场，而在《耀西岛2》中，马里奥、大金刚和碧奇公主都将以婴儿的姿态登场。相信很多玩家都十分想见到碧奇公主还是小婴儿时候的样子吧？在这回的大冒险中，耀西将分别背着他们进行冒险，并且能够从不同的角色那里获得专有的特技。



▲碧奇公主的特技，可以利用风力滑翔。



可爱的耀西和小马里奥

## 双屏视野更广阔

依赖NDS的双屏机能，这回的《耀西岛2》的大冒险将会在上下屏上同时显示游戏场景，令视野更加开阔。而耀西也可以在上下屏之间自由穿梭。



▲耀西岛上的世界多彩多姿。



可爱的耀西和小碧奇公主




星之卡比
Kirby
◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS



文 LIKY

我们可爱的卡比又回来了！在《触摸！卡比》中带给大家全新体验后，卡比即将第二次登陆NDS平台，这次它又会给我们带来什么呢？来看看吧。

## 可爱卡比再临NDS

### 与盗贼团的战斗

邪恶的盗贼团偷走了卡比爱吃的草莓饼，于是卡比愤而出动，展开了追寻"草莓饼大盗"的旅程。游戏中，卡比要找寻被盗贼团隐藏在各地的宝箱，并将可恶的怪盗们一一打倒，完成一个个任务。



▲偷走草莓饼的盗贼团成员。

### 回归传统操作

本作的操作方式回归到传统的按键操作，前作的"完全触控笔"式操作相信给初上手的玩家们造成不少麻烦，这次就不会了，玩过GBA版的玩家应该能很快熟悉本作操作，而传统的操作方式也会让玩家感受到系列原汁原味的感觉。



▲回归传统按键操作后，游戏的主要画面自然移到了上屏。

### 可以储存道具

细心的玩家应该已经注意到，在游戏的下屏出现了不少道具的图标，难道点击它们就能直接使用吗？没错，这是本作新加入的系统，在游戏中卡比如果吃到道具可以储存起来，以后可以随时点击道具图标来使用，在危险的时候如果有回复瓶的话，那可是救命的。



▲可以随时使用道具，冒险自然方便不少。

### 增强的能力

在以往的作品中，卡比的各种能力只能用来对抗敌人，而在本作中，他的能力还可以破坏特定的场景，比如用火烧开草地和树木，吐出冷气浇熄火焰等等，从而找到隐藏的道路，本作的探索要素将会得到强化。



▲卡比吐出冷气浇熄火焰，下方开启了新的道路。

E3 特报

# MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

文 铭风

## 马里奥对大金刚2 迷你玩具之旅

Mario vs DonkeyKong2: March of the Minis

◆Nintendo◆ACT◆预定2006年9月25日◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

另类动作游戏《马里奥对大金刚》的续作将登陆NDS，这次可并没有继续之前的夺回玩具马里奥的故事，而是以那些可爱的迷你马里奥为主角，操纵它们来完成每一关的任务。

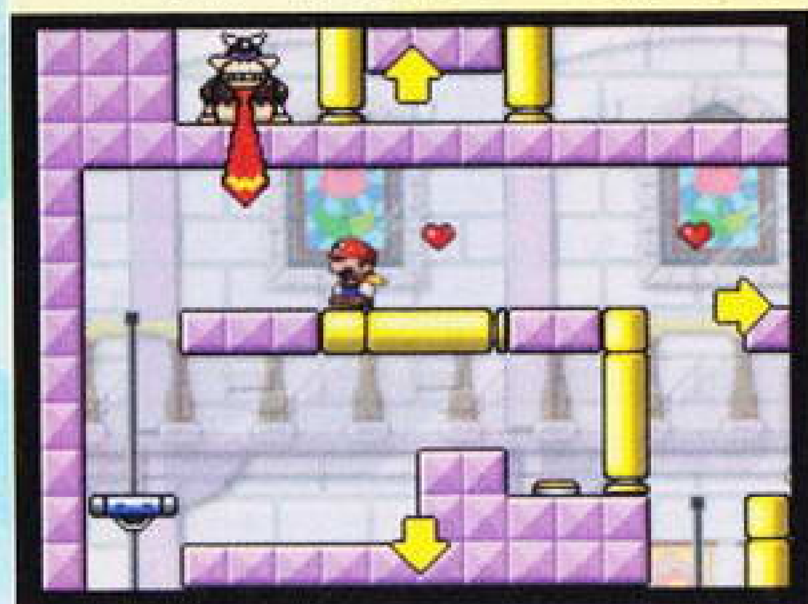


迷你马里奥

## 另类的游戏方式

本作虽然是动作游戏，但并非和前作一样是操纵马里奥来完成关卡，而是要利用触控笔控制关卡中的迷你马里奥。通过点击，你可以开关迷你马里奥的行动，即点击一下让其开始行动，再点击一下让其停止。开启行动后需要划动屏幕来让迷你马里奥顺着你划动的方向前进。每关的目的就是要控制迷你马里奥到达关卡的门内。可以说，迷你马里奥的操纵都是由触控笔来完成的。

当然，每关都不止一个迷你马里奥存在，所以游戏时会让你有在玩即时战略的感觉。控制完这个后要赶紧去控制另一个。游戏的场景很大，在一个屏幕内不能完全显示，此时就要利用到十字键。十字键能控制镜头的移动，让你看到想看的地区的情况。



## 丰富的关卡和机关

和前作一样，本作的关卡种类也十分丰富。玩家将充分体验迷你马里奥的冒险故事。同时本作的机关数量也很多，前作中的浮台等机关都将在游戏中出现，看来控制迷你马里奥到达终点也不是件容易的事啊。

敌人的种类也增加了，最明显的就是增加了迷你大金刚，这种敌人会在关卡中阻挠你。不过迷你马里奥依旧可以利用关卡中的地形来躲避敌人，还可以吃下力量花来进行变身，发射火焰干掉敌人。





迷你大金刚

# 节拍特工

Elite Beat Agents

◆Nintendo◆MUG◆2006年第四季度◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

# ELITE BEAT AGENTS

E3 特报

在E3大展前，曾有美国媒体爆料，将有一款比《马里奥》和《塞尔达》更加好玩的游戏在E3大展上提供试玩，并且还推荐戴上耳机来玩这款游戏。可惜，很多玩家是绞尽了脑汁也没猜出这到底是怎样一款游戏。不过也有不少玩家，通过“耳机”这个条件，推测可能是一款音乐游戏。没错！这款号称比《马里奥》和《塞尔达》还要好玩的游戏就是《节拍特工》——拥有超高人气度的音乐热血游戏《应援团》的“美国版”！

文 海文

## 全新的“《应援团》”！

在前言中说到，《节拍特工》是颇受好评的NDS游戏《应援团》的“美国版”，而不是“美版”。之所以这么说，是由于《节拍特工》完全是一款新游戏，最多可以看成是《应援团》的续作。游戏不是简单的将日语翻译成英语，而是从人物形象到故事架构乃至所选用的音乐都是根据老美的口味度身定做的，但依旧保留了《应援团》的精华，热血而亢奋的音乐、夸张的动作和剧情、以及具有《应援团》特色的游戏方式。综合了以上种种的《节拍特工》的游戏素质可谓相当的优秀，难怪连老美都要为之疯狂！



### “《应援团》”特色漫画







▲好莱坞某大导演正在拍摄婚礼的一幕，背景突然倒下了……







▲可怜的导演如果再出错就会被炒鱿鱼了！




▲节拍特工们出现了！




▲在音乐的鼓动下，一场好戏开拍了！

## 源自中情局的神秘组织！

这次的主角是身着黑色制服的特工，前美国中央情报局成员。每当人们陷入困境，节拍特工们就会及时地出现在他们身边，通过歌舞释放他们的音乐能量，增强陷入困境中的人们的意志，指挥并帮助他们去克服困难。

## 热血的游戏方式！

《应援团》与其他音乐游戏最大的不同还是体现在操作上。通过NDS的触摸机能，在其他机种上根据提示按下按钮变成了随着节拍用触控笔在触摸屏上不同的位置或点或拖，观赏性与爽快度并重。《节拍特工》则是完美继承了这种游戏方式，随着歌曲的节拍，准确地应对，不断地提升音乐能量，将热血进行到底！



E3 特报

Magical Vacation
マジカルバケーション
5つの星がならぶとき

文 LIKY

# 魔法假日 五星连珠之时

マジカルバケーション 5つの星がならぶとき

◆Nintendo Brownie Brown◆RPG◆预定2006年6月22日◆日版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

在上一辑已经给大家比较详细地介绍了本作的一些系统和角色情报，而在本次E3展上，本作为是展出游戏，任天堂放出了一段游戏影像，让我们对本作有了进一步的了解。同时任天堂也透露了一些联机方面的细节，我们来了解一下吧。

## 战斗画面大幅强化



▲充满魄力的战斗将会是本作一个亮点。



▲与巨大的BOSS对决，本作的BOSS数量看来也不少。

初次看到本作的战斗画面时，可能大家会觉得这画面与GBA版前作并没有多大差别，除了用双屏幕来表现战斗画面外，战斗视角、敌我双方站位都与前作一样，其实本作在战斗特效的表现上作了大幅强化，当主角施放各种魔法时，镜头会适时地拉近拉远，然后我们可以看到非常夸张的魔法效果。比如水之魔法使秀佳施放水魔法时，镜头首先拉近到下屏特写她，秀佳的脚下出现一个魔法阵，随着她双手一挥，巨大的水珠从天而降，镜头也随之拉远到战斗全景，然后水珠砸向敌人后凝结成一个巨大冰锥，镜头又拉近到敌人特写冰锥的画面……整个战斗看起来非常有魄力。前作的战斗画面由于太过朴素和死板遭到不少玩家的非议，本作看来有了不少进步。



▲游戏的画面风格非常清新亮丽。



▲这个装束古怪的人背后竟然插着两根炮管。

## 最大6人联机冒险

这次任天堂也公布了一些游戏联机方面的细节，本作支持最大6人进行联机，通过独特的“AMIGO系统”，6名玩家可以合作挑战联机专用的“AMIGO迷宫”，从而获得一些稀有道具和装备，而这个迷宫可以不断挑战，你挑战得越深入，获得的回报也就越丰厚。除此之外，联机的玩家之间可以交换各自的角色数据，交换后自己的角色在朋友的游戏中会作为一种特殊的“蛋”而存在，这个“蛋”会随着时间慢慢成长，最后还会孵化。



# MARIO HOOPS 3 on 3

# 任天堂明星齐聚篮球场 马里奥表演扣篮绝技

文 LIKY

由任天堂与Square Enix联手打造的这款另类篮球游戏因为独特的操作而广受关注，让我们看看这次E3上公布一些情报吧。

马里奥篮球 3对3
Mario Hoops 3-on-3
◆Nintendo/Square Enix◆SPG◆预定2006年9月11日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
NDS

## 众星的任天堂明星登场

游戏中登场的角色都是大家熟悉的任天堂明星，马里奥、路易、大金刚、库巴、碧奇公主……玩家从中选择3名角色组成自己的队伍，然后在各种特别的场地中展开3 对3 的篮球对决。不同的角色拥有不同的必杀技能力，当使用必杀技时，我们可以看到各种夸张的扣篮动作。



▲马里奥发动了必杀技。

## 充满马里奥风格的喧哗乱斗篮球

这绝对不是一个正正经经的篮球游戏，就如同《马里奥赛车》不是一款规矩的赛车游戏一样，游戏中充满了陷害、乱斗等搞怪要素，比赛时可以在场地中获得龟壳、炸弹等道具，可以用来陷害对手。同时，玩家还可以不断收集场地中的金币来增加得分。



▲库巴手上拿着绿龟壳要对路易不利了。

## 独具特色的操作

作为一款篮球游戏，本作的操作是非常另类的，充分利用到NDS的触摸屏功能。游戏时，玩家用十字键控制角色移动，当没有球时，可以按L键来切换到控球队员。当你进行防守时，在触摸屏上往上划一笔就是起跳，可以防守对方投篮，而往下划一笔则是断对方的运球。当玩家作为进攻方控球时，用触控笔不断点击下屏可以调整角色拍球的频率，点击的速度越快，角色拍球的动作也越快，这样移动的速度也会变快。而如果要传球，也只要在触摸屏上划一笔便可完成，向左划便是向左传球，向右划便是向右传球，而投篮则是向上划一笔。当角色靠近篮筐时，投篮动作会自动变为威力强劲的扣篮。



▲游戏的下屏幕既能显示地图，也是操作区。

E3 特报

《DS Air》(暂称)是任天堂公司所开发的第一款针对NDS平台的真实模拟飞行射击游戏。游戏中玩家将扮演一名精英飞行员，操纵战斗机消灭敌军陆海空三线的敌机、敌舰以及陆地目标。

**空战DS**

DS Air

◆Nintendo◆SLG◆发售时间未定◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

## 游戏背景

某国家的邪恶独裁者被本国驱逐后，得到某不知名国家的秘密援助，并在偏远山区发动了军事起义。而你作为一名国家军队的王牌飞行员接到上级命令，与队友们一起前往镇压判军，以恢复叛乱地区的秩序。

DS-AIR

文 软饼干

# 任天堂首款真实模拟飞行射击游戏！

本作与同样是空战游戏的《TOPGUN》比较类似，但从公布的飞机驾驶舱图片来看，游戏系统要比《TOPGUN》更为严谨。拜NDS的机能所赐，游戏画面依旧比不上PSP版的空战游戏霸主《皇牌空战》。



地面贴图比较细腻



眼前的城市还是比较逼真的

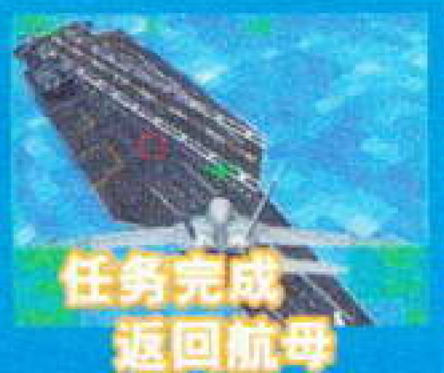
## 上天入地的空中搏斗



一飞冲天的感觉 感觉一定很不错

游戏画面和战斗方式界于《TOPGUN》与《皇牌空战》之间，利用NDS的双屏设计，上屏是游戏的主画面，也就是驾驶员视野，两侧分别显示飞行速度、飞行高度等数据。下屏则显示飞机仪表界面，这里显示任务时间、残弹量、雷达屏幕等项目。其中雷达放大、缩小需要通过触控笔来进行操作。

本作的操作系统与其他模拟飞行射击类游戏比较像，玩家很容易便能上手。此外，游戏操作又分为“普通”和“真实”两种。



任务完成 返回航母

本作支持无线通信对战，最大4人进行联机对战。另外还将对应Nintendo WiFi-connection，坐在家里便能与世界各地的玩家们一同体验飞行的快感。



发射了这么多导弹 还是没打中

继《马里奥赛车DS》之后，任天堂一款赛车游戏也将登陆NDS。这款《大金刚赛车》正如其名，游戏中登场的角色都是“《大金刚系列”中的角色。除了可选角色外，游戏的赛道也有着浓厚的“大金刚风味”。游戏依旧是由RARE来制作，虽然游戏尚未发售，但赛车游戏的FANS还是要好好关注一下。

文 铭风

## 大金刚赛车

Diddy Kong Racing

◆Nintendo/RARE◆RAC◆发售日未定

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

DIDDY KONG RACING DS



文 马修

操作熟悉的三国武将一骑当千，兼有收集育成的成就感，这就是“《真·三国无双》系列”的魅力所在。不过NDS版的《真·三国无双》也太好事多磨了点，2004年E3有的消息，到了2005年E3放了段没什么实际意义的影像，到了2006年E3呢？虽然什么新的情报也没有，但总算把发售日确定下来了。那就是2006年12月31日，把发售日定在一年的最后一天确实有点奇怪，希望到时候能准时发售才好。






## 真·三国无双DS

真·三国无双DS

◆Koei◆ACT◆2006年12月31日◆日版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS





和我们熟悉的PS2、PSP版的“《无双》系列”不同，本作采用的是GBA版那样的Q版造型，不过人物变为了3D，GBA版的6项强化能力仍然得以保留，并根据NDS的特性加入了新的“武将更换系统”。值得一提的是，从已经公布的画面和去年对制作者的访谈来看，游戏应该不会是PSP版那种走格子的《无双》。



E3特报

文 铭风

# LUNAR KNIGHTS

WORKING TITLE

月光骑士
Lunar Knights
◆Konami◆A·RPG◆预定2006年冬◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

虽然Konami很早就公布"《我们的太阳》系列"的续作将在NDS上登场，但是长久以来我们只看到过一张概念图，并没有相关的实际报道。而现在，在本次E3展中，我们终于得知了本款作品的实际情况。游戏的美版名为《月光骑士》，同时游戏的故事也将和GBA版不同，在NDS上展开全新的系列。

## 本作的世界观

虽然本作的故事是全新的，但游戏的世界观还是和GBA上的系列作品一样。在一个太阳被夺走后，陷入一片黑暗的世界中，为了让人类获得解放，两名拥有神奇力量的战士站了出来，他们分别是拥有黑暗力量的剑士鲁希昂，以及见习射手阿隆。他们向这个世界的统治者——吸血鬼，发起了冲击。

## 双主角，不同的武器

在GBA的系列作品中，我们的主角除了标志性的武器太阳枪外，还能够使用剑等副武器，虽然给人的感觉很丰富，但武器切换起来很麻烦，同时由于武器平衡性问题，有些武器只被使用几下就不再用了。现在，我们的主角变为了两个，他们所使用的武器也各不相同，这让人物的特性更加浓厚了。鲁希昂作为一名剑士，使用的主要武器就是暗黑剑，适合与敌人进行近距离的搏斗；而见习射手则以太阳枪为主要武器。他们各自的武器随着游戏的进行还会获得强化，拥有各种各样的能力。




▲鲁希昂适合与敌人进行近距离的搏斗，其武器还能变为爪状，攻击周围一圈的敌人。




▲范围霰弹枪和毒气攻击，这都是太阳枪所能获得的能力，灵活利用便能轻松制敌。

E3 特报

# 利用太阳和月亮的能量

“《我们的太阳》系列”的卖点之一就是能够感应日常的太阳光，从而对冒险的场景造成影响。这一点在游戏中也将获得体现。虽然NDS小小的卡片无法装下庞大的太阳光感应装置，但还是可以根据时钟来判断当前的光线情况，从而在上屏显示太阳或者月亮。而我们的两位主角，分别可以利用太阳和月亮的力量，将其转化为自己的力量，用于攻关。而获得了足够的力量后，两名主角还分别可以进行光暗两种变身。




▶▼夜间是鲁希昂的行动时间，获得足够的力量后能够变身成黑暗形态进行攻击。







▶▲日间对阿隆比较有利，获得足够的力量后能够变身成太阳形态进行攻击。

# 新系统 飞行战

由于这次我们整个星球都被黑暗所笼罩，所以系列的标志行动之一——净化就不能在星球上进行了。在击倒吸血鬼并将其封印后，玩家要乘坐棺材火箭来到达有太阳的地方，从而实施净化。而飞行的过程则需要玩家利用触控笔控制棺材火箭，躲避攻击来到达目的地。





E3 特报

# 双人配合战斗将是“《恶魔城》系列”最大改变

Konami于4月21日公布的美版《恶魔城 废墟肖像》(Castlevania: Portrait of Ruin)是继去年的《恶魔城 苍月的十字架》(以下简称《苍月》)之后的系列最新作。在上一辑的《掌机王SP》中已经详细介绍过本作的主要内容和变化。5月中旬，一年一度的E3游戏展在美国盛大开幕，《恶魔城》的游戏制作人五十岚浩司接受著名游戏网站IGN特派记者的采访并透露了有关这款最新作的一些新情报。他表示《废墟肖像》将在继承前作优点的基础上进行突破，带给玩家一款高素质的全新面貌的《恶魔城》。

文 软饼干

Castlevania Portrait of Ruin

恶魔城 废墟肖像
Castlevania: Portrait of Ruin
◆Konami◆ACT◆预定2006年11月15日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

## 《恶魔城 废墟肖像》制作人五十岚浩司访谈 (IGA)

**问：**与前作相比，你认为《废墟肖像》最大不同在哪里呢？

**IGA：**在新作中将有两名角色同时出现在游戏中，玩家可以在两名角色中根据需要自由切换。此外，两名角色同时战斗将使得战斗方式和组合攻击更加华丽出彩，游戏中既可以由一人主攻一人进行辅助，也可以运用组合攻击手段。


▲造型非常另类粗犷的优秀制作人——IGA。


▲法老王复活?

**问：**除了影像中公布的新要素以外，是否还有其他改变呢？

**IGA：**实际上除了鞭子以外，主角还可以使用多种武器。由于主人公并不是纯粹的贝尔蒙特家族的后裔，因此并不能像贝尔蒙特家族的人那样完全自如地使用鞭子进行战斗，所以依靠收集各种武器，这对主角来说是十分重要的。在《苍月》推出以前，当你得到鞭子以后就意味着你必须要放弃其他的武器，而本作和《苍月》一样，玩家可以随心所欲地收集自己喜欢的武器。男主人公乔纳森·莫里斯使用完全的物理攻击和防御手段来作战，而女主角夏洛特·奥尔良则更擅长靠魔法来进行攻击。


▲重剀兵在主角面前只有被蹂躏的份。

游戏中将出现许多敌人，不仅数量众多而且属性弱点各不相同，玩家必须要靠在两个主人公之间不断切换来选择最有效的攻击手段。


▲巨大的沙虫突然从沙漠中窜出。

同时，在许多场景中双人配合也是解开谜题或探索地图的重要手段。正如大家在演示动画中所见的一样，男女主人公必须相互配合，发挥各自特长才能到达无法独自到达的区域。总的来说，双人配合作战不仅提高了整体游戏性，同时也使得玩家能体验到与以往任何一作《恶魔城》都不同的互动游戏的乐趣。

**问：在系列前作中，总是有隐藏人物作为通关之后的奖励出现，那么本作是否也有这种设定？或者说，只使用一个人是否也能顺利通关呢？**


▲不知名的鸟型怪物。

**IGA：**由于游戏设定是在两个人之间展开的，只用一个人是不可能打通游戏的。具体来讲，夏洛特有许多独特的魔法和技能，比如可以变身为猫头鹰并到达许多乔纳森无法到达的区域。而乔纳森则可以打开或破坏恶魔城中某些特殊的障碍物，因此只有两人充分配合才能通关。至于隐藏人物的问题，我可以告诉你将是十分值得期待的，但现在我不能告诉你。

**问：游戏的画面和音乐效果是否会比以前有所进步？**

**IGA：**由于我们采用了新的图像技术，因此游戏的画面将比以前有很大程度的突破。就像我们在影像中演示的那样，画面将更加逼真更加具有立体感。而游戏音乐，我们就不得不提到游戏的音乐指导和曲作者山根美智留老师，游戏中的大部分音乐都是她创作的。


▲在诡异的墓地前秘密碰头。

**问：既然有两名角色，那么游戏是否支持双打呢？**

**IGA：**玩家可以通过Wi-Fi进行双人游戏，但由于我们在游戏系统上进行了一些改动，因此在主线流程部分是无法进行双打的。但游戏中包含一个附加的冒险模式，或者说是一个未开放的关卡，在这里玩家可以进行双人游戏。


▲华丽的双人合体雷电攻击。

**问：游戏开发大概进行到什么程度？什么时候才能真正完成呢？**

**IGA：**完成度的情况，我没具体算过。当初《苍月》完成后，我们小组休假了一个月，但我没有休息。后来我们又开始工作，基本上来说……嗯，我工作没固定假期，所以我计算不出来。(笑)游戏预定是在2006年内完成，其实在2，3个月前，我们什么都还没开始做，我们要进行游戏策划。


▲别以为我只会魔法，看招！


▲你看前面，我看后面。

**问：还有一个问题就是关于触摸屏，在本作中将有什么特别之处吗？**

**IGA：**并没有什么改变，触摸功能在《苍月》中确实是一个比较出色的功能，但是我们暂时不想着手发展这个功能。虽然触摸功能很不错，可它会影响到整个游戏的流畅度。

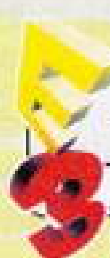

▲沙漠急行军。

文 LIKY

E3 特报

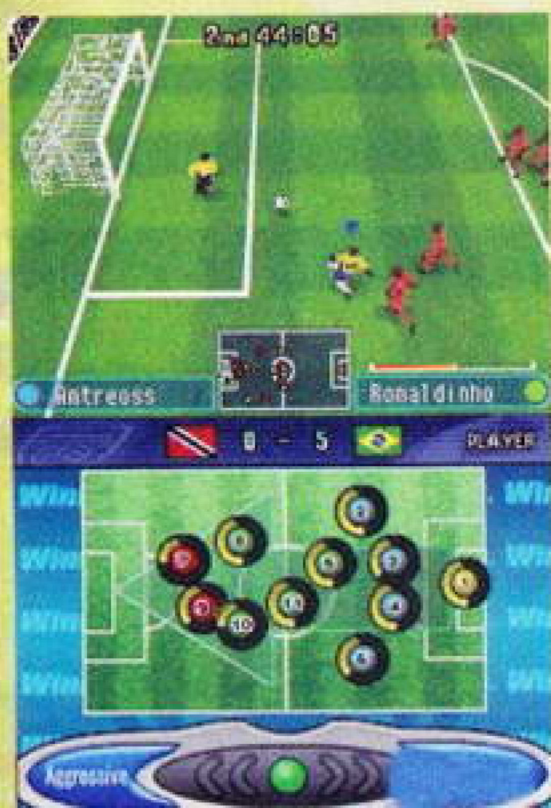
# Winning Eleven PRO EVOLUTION SOCCER 2007

早在NDS公布之初，预定游戏发售表中《WE》的作品就赫然在目，然而之后我们再也没有得知该作的任何消息，广大的NDS玩家也只能羡慕地看着《WE》登陆PSP平台，而在这次的E3展上，Konami终于公布了NDS版《WE》的情报，下面我们就来看看游戏的具体表现如何吧。



胜利十一人2007
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007
◆Konami◆SPG◆预定2007年1月◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

## 双屏幕的《WE》



▲上屏幕显示比赛画面，下屏幕显示阵形画面。

相信不少老玩家会猜测NDS版《W E》运用NDS双屏幕的方式——上屏幕显示比赛画面，下屏幕显示全场雷达画面。而实际上并不是这样，从公布的画面看来，上屏幕显示的是实际比赛画面没错，下屏幕显示的则是阵形，全场雷达仍然在上屏幕那个熟悉的位置。为什么不将雷达放到下屏呢？这样可以让大家看得更加清晰直观吧。不知道Konami为什么设定成这样，也许涉及到什么触摸操作也说不定。

在下屏幕的阵形画面，可以看到每个队员的体力用环形的槽表示，看起来一目了然。而全队整体进攻和防守的意识也各有两级图标显示，可以直接点击操作。



▲比赛开始前的选择画面。

## 画面水准有待加强



▲阿德里亚诺的头球攻门。



▲泽·罗伯托的铲断。

▶射点球时可以在触摸屏上选择角度，有6个方位可以选择。

说到游戏的实际画面，看起来比较粗糙，感觉连PS版都不如，这不得不让人对本作的素质担心起来。本作预定2007年1月发售，距离现在还有不短的日子，希望Konami在这段时间将本作进一步完善，当然，广大玩家也有一阵子好等了，希望本作在发售时能给我们一个惊喜。

# 逆转裁判 正义为先

## Phoenix Wright: Justice For All

◆Capcom◆AVG◆2006年10月◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

Ace Attorney Phoenix Wright™ Justice For All

E3 特报

《逆转裁判》已经是一个耳熟能详的名字了，由于其新颖的游戏方式和紧张刺激的投入感，受到了许多游戏玩家的好评。不仅日本和国内，大批的欧美玩家也对这个集探案与法庭辩论为一体的文字AVG游戏产生了浓厚的兴趣，这就有了后来针对欧美地区的NDS平台上的1代英文重制版——《逆转裁判 复苏的逆转》(在日本发售的是英日双语版)。而在5个月之后，也就是2006年10月，系列的2代也将重新制作后登录NDS，先发售的将是英文版，日文版的具体发售时间还不明朗。

文 海文

就目前公开的资料来看《逆转裁判 正义为先》和前作《逆转裁判 复苏的逆转》一样，针对NDS进行了一定的画面强化，并且可以使用触摸屏进行游戏。同时，在法庭辩论中，也可以对着NDS的麦克风大声地喊出“异议！”来反驳对方(你可以使用中文，以及任何词语，游戏仅对声音大小有反应，与具体内容无关)。令游戏更加地刺激和畅快。但没有像《复苏的逆转》那样有第五章的新加剧情，依然是原来2代的四个章节：“失落的逆转”，“再会，然后逆转”，“逆转的马戏团”和“再见、逆转”。

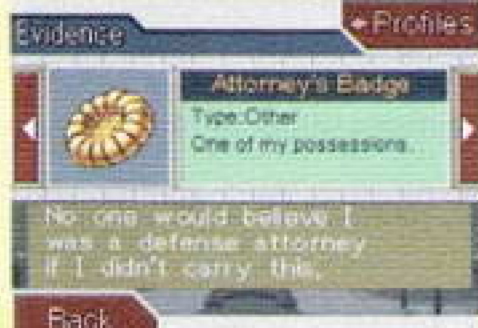





### 成步堂龙一

辩护律师，1－3代的主角。




▲成步堂：我反对！我不加思索便脱口而出。

▼真宵：不，是我，是我做的……我杀了那个人。









### 绫里真宵

成步堂的搭档，成步堂的老师绫里千寻的妹妹，修炼中的灵媒师兼院流掌门继承人。



### 狩魔冥

检控官，检控官狩魔豪的女儿，13岁就在美国当上检控官的天才。皮鞭是她的最爱。







▲狩魔冥：那是当然，因为她正处于灵媒中！

▼诸平野：哈，太好了。终于让我找到了！








### 诸平野贵雅

散步的重考生，出庭指证须须木真子就是罪犯，但他其实就是……

E3特报

文 LIKY

# FINAL FANTASY III

本届E3展任天堂公布了大量NDS新作，吸引了不少人的眼球，而说到第三方的NDS作品，SE的《FF III》绝对是NDS玩家最最关注的，来看看这款重制的《FF III》给我们带来了哪些惊喜吧。

最终幻想III
Final Fantasy III
◆Square Enix◆RPG◆预定2006年9月12日◆美版
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

## 在NDS上完全重生的《最终幻想III》

### 精美的CG动画

自从"《FF》系列"进入次世代之后，CG动画已经成为每一作都必不可少的要素，也成为每一作《FF》的亮点，而现在这个传统同样继承到新生的《FF III》上。在游戏的开场，我们见到了一段精美的CG开场动画，4名主人公骑着陆行鸟奔驰在绿草丛生的大地上，耳边响起悠扬的音乐，突然，他们的身旁卷起巨大的尘土，一艘巨型飞空艇从他们身边滑过，然后腾空而起，4名少年停在山顶，目送着飞空艇的远去……这段动画虽然只有短短十几秒，但是体现出系列一贯的高品质，画面流畅而且精细，给人极大的视觉享受。虽然现在还不能确定结局是否也会出现CG，但相信这是非常有可能的。



▲片头CG中出现的4名主人公，正骑着陆行鸟奔驰在草原上。



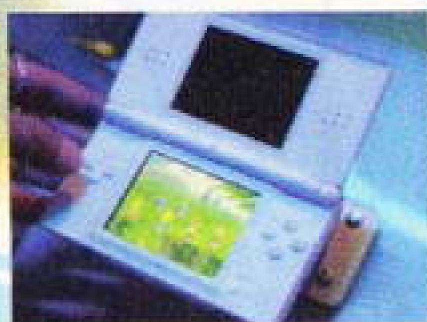
▲CG动画中出现的4名主角对抗BOSS的场面。

### 试玩情况

从展会现场的试玩情况看来，试玩版是从最初的村子开始的，玩家可以在村子里与村民对话，并且可以前往道具店、武器店买东西，村子以及村民全都用3D多边形描绘，画面焕然一新。此时上屏幕显示村子地图，下屏幕显示实际游戏画面，玩家可以用触控笔来控制角色对话和移动，点击角落的"MENU"图标可以进入菜单。当然，除了用触控笔操作，玩家也可以用十字键来操作。当出村来到野外时，走几步便会随机遇敌，进入战斗画面，此时NDS上屏幕竟然是黑屏，只是在下屏幕显示战斗，期待在正式版中得到改进。不过战斗画面是非常华丽的，尤其是释放魔法或者特殊攻击时会看到特别的演示效果。而操作也非常方便，用触控笔点击指令便可，战斗过程非常流畅。




游戏的美版定于9月12日发售，相信日版会更早，让我们期待它的早日发售吧。



▲战斗时只在下屏幕显示画面。



▲选择战斗指令也只用触控笔点击便可。

E3 特报

文 胧月

之前曾在PSP平台上推出的著名游戏《小死神》的制作厂商Konami，在今年E3展上也公布了"《小死神》系列"的NDS版作品。NDS版《小死神》预计将在今年秋天和玩家见面。

**小死神 末日科学会**

Death Jr. — Science Fair of Doom

◆Konami◆ACT◆预定2006年第四季度◆美版

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO NDS

# 可爱的小死神又来了！风格依旧保持夸张另类的特点！

本作的主角依然是我们非常熟悉的小死神先生，这次他依然挥舞着死神的标志性武器——镰刀，在这个充满美式卡通风格的世界里完成自己的使命。游戏中的一个关键词就是"潘多拉的盒子"，这个装饰有骷髅的盒子似乎是本作故事的源头。此外，从游戏的宣传影像可以得知，本作采用了双主角的系统。除了主角小死神外，另一个人偶似的小女孩也要参与游戏的冒险。而和手拿镰刀的小死神不同，这个女孩的主要武器是长鞭，攻击范围比镰刀要长不少。游戏中，主角可以更换多种武器。无论是小死神还是人偶女孩都可以使用枪械类的热兵器，这些兵器种类繁多。小死神似乎也可以使用长鞭来攻击敌人，并借助长鞭完成一些攀爬、滑翔类的动作。

NDS版《小死神》画面稍显简陋，而且采用了视野比较宽阔的俯视角，操作起来会方便一点。目前尚不知游戏具体应该如何对应触摸屏功能。



▲本作中另一位女主人公。在美式卡通中，即使是鬼气森森的角色也显得那么可爱。







▲本作的实际游戏画面。上屏的红、黄、蓝三种瓶子很容易让人联想到《恶魔城 晓月圆舞曲》里面的三色战魂。本作里它们到底有什么用呢？

GOLDEN EYES




# POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

近期最不容错过的游戏当属NDS的《新超级马里奥兄弟》，任天堂用全新的方式演绎了这个FC上经典作品，令广大老玩家感动的同时又获得惊喜，从FC时代过来的众小编都力推此作。两个机种的《X战警 官方游戏》配合电影的上映到来，FANS可以试试。

POCKETGAMES

## 罪恶装备 碎击者

Guilty Gear: Dust Strikers

卡片(512M)■Majesco Games■FTG■2006年4月18日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■□□ |
| 音效 | ■■■□□ |
| 系统 | ■■■□□ |
| 招式简化度 | ★★★★★★★★☆☆ |



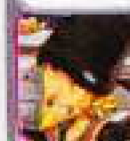
**胧月** 号称最华丽的2D格斗游戏登陆NDS后在画面上并没有给人太大惊喜，而游戏玩法与以往差别较大，出招的简化可以照顾初学者，以往对操作要求极为苛刻的连续技现在只需要用按键组合便可发出了，但是对于老玩家来说，那种成就感就没有。游戏的攻击判定比较糟糕，而角色在两个屏幕的战场中动起来也有点乱。不过迷你游戏是本作的一个亮点。

7



**LIKY** 本作已经不能算是系列的正统作品了，因为格斗方式已经完全改变，变为乱斗形式，这一点恐怕会让老玩家极不适应，尤其是操作方式发生了变化，防御单独设了一个键，这就有别于以往作品。本作出招作了一定程度简化，看来是为了保证游戏的爽快，同时也可照顾初学者，不过，游戏的攻击判定以及打击感都比较不足，总的来说素质一般。

7



**软饼干** 本作并不是纯粹意义上的格斗游戏，只是按照系列的游戏风格来进行制作。作为一款乱斗型的游戏，在角色动作方面还比较接近正统的原作。利用NDS的双屏扩大了场景范围，跳上跳下感觉比较喧哗。简化的出招比较照顾格斗苦手玩家。众多迷你游戏更是用尽了NDS的特殊功能，个人感觉比较牵强。不过喜欢《GGXX》的玩家可以试一下。

7

## 新超级马里奥兄弟

New Super Mario Bros

卡片(256M)■Nintendo■ACT■2006年5月15日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■■■ |
| 音效 | ■■■■■ |
| 系统 | ■■■■□ |
| 经典魅力值 | ★★★★★★★★★★ |



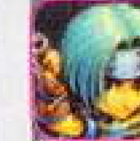
**软饼干** 不愧是影响一代游戏人的神作，这款登陆NDS平台的《马里奥》凭借着超高的游戏性再次让玩家们体验了一把“采蘑菇”的无穷乐趣。游戏在原有风格的基础上加以改进，NDS双屏提高了视觉效果，角色动作种类变得更为丰富，而最具创意的巨型和微型版马里奥还真是为游戏添色不少。游戏中的隐藏要素非常多，让人一玩就停不下手了。

10 推荐



**铭风** 继承了2D版《超级马里奥》游戏方式的系列最新作。游戏的手感不错，操作性也很好。马里奥增加了弹墙跳和三连跳等新动作，让过关更加简单。游戏的画面很清新，由3D来表现的人物和场景十分漂亮。本作的关卡相当丰富，总共有8大世界近80个各具特色的关卡，十分耐玩，而众多的隐藏要素也增加了玩家不断挑战的动力。

9 推荐



**马修** 不愧是任天堂十年磨一剑的2D杰出之作！清新的画面将NDS的2D机能发挥至极，简单熟悉的操作不仅让老玩家感到亲切，更可以让新玩家很快上手并喜欢上它。丰富的关卡和各种不同的BOSS大大增加了游戏的耐玩度。巨大变身是游戏中众多趣味一，巨大马里奥踩翻库巴的那一幕更解了不少老玩家二十年的“怨气”。(笑)

10 推荐

## X战警 官方游戏
X-Men The Official Game

卡片(512M)■Activision■ACT■2006年5月16日■1人■无对应周边■自带记忆功能



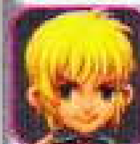
NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■□□ |
| 音效 | ■■■□□ |
| 系统 | ■■■■□ |

FANS推荐度 ★★★★★★★★★★

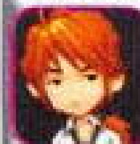


**软饼干** 本作是以同名科幻电影《X-Men》为蓝本而改编的游戏。游戏场景以2D+3D的方式构成，利用NDS的触摸功能直接点击屏幕的操作方式比较新颖，真可谓是“指哪打哪”。音乐方面平平淡淡，无出彩之处。玩游戏的过程比较单调，基本从头打到尾。游戏中敌人的种类和攻击方式过于缺乏而导致游戏的难度下降，这也算是本作一大败笔。



**LIKY** 在电影上映之前玩到游戏，从中也能了解部分剧情也是不错的事情。作为一款动作游戏，本作的操作非常有特色，很好地利用了NDS的触摸屏，我们只用十字键控制角色，点击敌人时角色会自动攻击，玩起来非常流畅和新颖。而游戏对些那些能力各异的X战警的表现也非常到位，我们要灵活利用他们的能力来战斗，玩起来感觉还是不错的。

推荐



**海文** 这种多平台的游戏说什么好呢？NDS版从GBA的横版过关变成了俯视视角，操作方式也和GBA版不同，需要依靠点击屏幕上的敌人来进行攻击，玩起来倒还有几分新意。针对NDS的机能，画面变大了一点，看起来算是舒服点了，人物的大魄力出招也稍微地震撼了一些。另外，游戏还根据NDS双屏的特点而加入了截自电影的多段动画，也算是游戏的一大亮点。

## X战警 官方游戏
X-Men The Official Game

卡带(64M)■Activision■ACT■2006年5月16日■1人■无对应周边■自带记忆功能



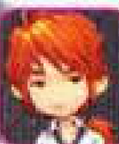
GBA

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■□□ |
| 音效 | ■■■□□ |
| 系统 | ■■■□□ |

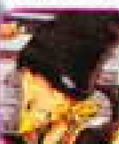
FANS推荐度 ★★★★★★★★☆☆



**LIKY** 单就作为一款动作游戏来说，游戏的手感比较生硬，打击感以及判定都比较成问题，这让人在初上手就有放弃的念头，不过经过一定时间后发现游戏还是有一些亮点的，比如角色攻击招式比较丰富，登场的多名角色每个人都有不同的必杀技，甚至还有组合连续技，打起来还是比较强调技巧性的，到中后期可控制角色增多后能体会到本作的爽快。



**海文** 又是一款以改编自漫画的电影为范本而制作的游戏，卖点就是人气超高的原作，通常这类作品的素质都是差强人意，不过似乎单靠原作的人气也能大捞一笔。在这点上，这次的《X 战警》也没有例外，画面不咋地，音效不咋地，系统更是不咋地，非FANS就不要尝试了。不过对于FANS来说，能看到超级英雄们齐聚一堂，也算是值了。



**软饼干** GBA版的《X战警》于NDS版最大的不同就是游戏类型变为了横版卷轴过关游戏。不过游戏素质真的可以用“烂”字来形容。动作游戏中最重要的手感问题被彻底忽略了，僵硬无比的动作、糟糕的音乐配合粗糙的画面，实在没看到丝毫出彩的地方。游戏难度设置方面似乎也存在着问题，忽高忽低，而且游戏过程中也缺乏必要的提示和动作讲解。

## 右脑达人 加油训练师
右脳の达人 ガンバれっトレーナー

卡片(256M)■Bandai Namco Games■ACT■2006年5月18日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能



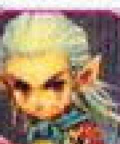
NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■□□ |
| 音效 | ■■■□□ |
| 系统 | ■■■■□ |

操作爽快感 ★★★★★★★☆☆☆



**海文** 又一个“脑”字号游戏，不过这个游戏可不是大家所想的那样是“答题”游戏！这款游戏应该要做为“射击游戏”才对，简单点说就是通过训练瞬间反应力来锻炼大脑。游戏由若干小游戏构成，许多当年的射击名作都聚集于此，可以说是相当的有趣，玩起来有种欲罢不能的感觉，短短几秒钟的时间就能获得极大的满足感和成就感。



**铭风** 本作给人的感觉类似于射击小游戏的合集，不过射击的方式就是靠点击。游戏中会根据你所选择的难度来给予你一些小游戏来挑战，其中都是些要你点击指定目标的游戏。不过游戏的种类虽然丰富，但从头到尾都是点击再点击，玩长了很没意思。有些关卡要你通过判断来点击数字最大的牌，大概是通过这些游戏来达到锻炼大脑的目的吧。



**马修** Namco的又一款右脑锻炼游戏，特色的评价系统得以保留。比起《爽解》，本作多了些紧张刺激，但也少了些休闲轻松。两个猥琐主角、众多恶搞小游戏、搞怪的音效以及对下屏的杀伤力，使得本作玩起来很有《瓦里奥制造》和《为你而生》的影子。看来Namco有心将该系列打造成一个品牌，而绝非仅仅赶“脑锻炼”的时髦那么简单。

推荐

# 汉化讯息台

文 小志 编 马修

PGCG近期接连发布两款NDS汉化游戏，NDS游戏的汉化越来越热了！PSP虽然只有《怪物猎人 携带版》独撑，但玩家的期待度颇高；而GBA，确实有点让人慨叹英雄末路了。

## 《新彩虹岛》简体中文汉化测试版




5月7日，PGCG汉化组论坛里，pluto放出了NDS游戏《新彩虹岛》的简体中文汉化测试版，该游戏的破解和图片汉化由pluto一人担当。他说因为最近在学习图片汉化，就拿这个游戏来开刀了。他还谦虚地提到有的图片修改得不是很完美，字体也不是很好看，请大家见谅。

从目前汉化者放出的图片来看，该游戏可以在模拟器上简单运行，而且游戏中的汉化字体也算美观，是相当值得一玩的作品，该汉化补丁对应的ROM为编号0248的，大家可以自行下载配合补丁使用。游戏目前没有做过多的测试，如果发现发现BUG，可以前往PGCG汉化小组论坛(http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11)进行反映。

## 《新超级马力奥兄弟》汉化测试版




5月9日，又是在PGCG论坛，pluto，在全球期待的NDS作品《新超级马里奥兄弟》还未正式上市之际，便率先推出简体汉化测试版。

在发布的时候，他说这是继试过《新彩虹岛》的图片汉化后，接着研究汉化的《新超级马力奥兄弟》。汉化《新超级马力奥兄弟》难度相比《新彩虹岛》要大很多，而且图片都是经过压缩的，不过幸运的是破解起来并不麻烦。遗憾的是模拟器还不能运行该游戏，因此也就不能截图做调色板，从而导致图片汉化效果不是很理想。本次除了迷你游戏中的图片尚未汉化外，其他图片的汉化工作已经进行得差不多了。文本方面虽然不多，但由于是美版ROM，目前还没条件和技术去汉化。剩余的汉化需要等日版ROM出来了再继续，本游戏同样没有做过多的测试，如果发现发现BUG，请至小组论坛反映。

由于美版的ROM早于原计划放出，因此pluto才能如此迅速地将汉化游戏带给我们，甚至让玩家在日文版上市前就玩到中文版，在此祝愿pluto和PGCG汉化组在未来的日子里一帆风顺，继续奉献给广大玩家更多优秀的NDS汉化游戏。

## 《怪物猎人 携带版》汉化进行时

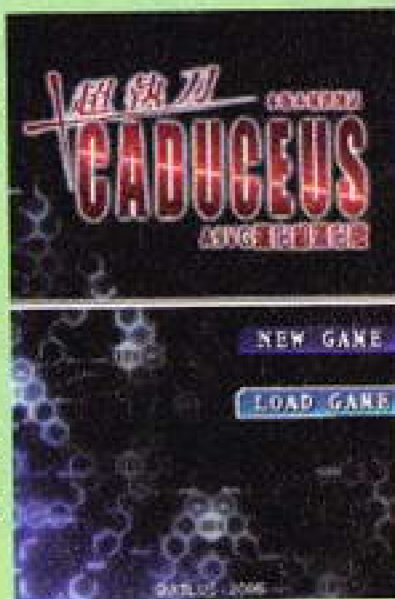
继五一期间发布了测试补丁后，PSP游戏《怪物猎人 携带版》的汉化又进行了几次更新。目前怪物资料部分的汉化经过大家的BUG汇报，可以说已经相当工整了，但是因为中文名没有确切的叫法，所以暂时以音译来代替。而至截稿日前后，装备的说明也已汉化完成，此外改造时的说明也已经OK，接下来就要盼望翻译朋友们的最终成果了。感谢Bill_22对汉化进度的汇报，想了解更多该游戏汉化情报的朋友可以关注CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)"PSP主机讨论区"的相关帖子。



## NDS汉化游戏进度短讯

yeyezai在NDSBBS论坛发布《暴风雨之夜》的汉化效果图，由于翻译等客观问题，目前游戏还未正式开工。

新成立的A9汉化组目前放出了大量《超执刀》汉化版的效果图片，据称目前图片的汉化已达100%，而且已经初步测试完毕。预定近期放出一个初期汉化版，可能大家拿到这一辑的时候，测试版就已经放出了，更多消息还是下辑再为大家作报道吧。



# クイズ機動戦士ガンダム 問戦士DX

文 胧月




**谜题机动战士高达 问战士DX**

クイズ机动战士ガンダム问战士DX

◆Bandai Namco◆PUZ◆预定2006年7月13日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

初看本作标题还以为是当初在DC上动作版《机动战士高达DX》移植来的，乱激动了一把。再一看就觉得那个“クイズ”有点不对劲了。待仔细研究过后，两眼一沉，原来是个问答游戏啊。也罢，凭借《高达》的高人气，狂热的FANS都看过来吧。

## 扔掉武器，让我们用大脑来战斗！



购买这款游戏的你自然不是泛泛之辈……没错，你是一个标准的、纯粹的、狂热的、脱离了低级趣味的高达迷！不过，你有想过自己的热衷度够不够分量吗？好的，现在这款游戏将测试你对“GUNDAM”到底有多了解。本作就是以“《机动战士高达》系列”为题材的一款问答游戏，这里不需要玩家像其他高达游戏那样驾驶着MS纵横沙场，你所需要做的，是回答一个个《高达》相关的趣味问题。尽管本作并非原创作品，而是移植自4月下旬的街机，但画面16比9化了，同时再次追加了1000题，还是颇值得期待的。




▲以“一年战争”为背景的故事模式，不断地回答问题即可观看故事的经过。




▲和朋友联机答题。




▶只有在这个模式下才能选择吉翁公国的角色

这是PSP版的本作不同于街机的原创模式，该模式的最大特点就是可以随意选择自己喜欢的角色，依然可以和朋友联机游戏。

# 谜题的数量多达8000！

本作收录了从初代《高达》开始一直到《高达 SEED DESTINY》的主要正统作品，其他还包括游戏、漫画、小说中的部分情节所组织出来的问题。由于“一年战争”是“街机模式”的故事背景，所以会在游戏中占相当大的篇幅。

## 收录作品一览

| 动画 | |
|---|---|
| 机动战士高达 | 机动战士 V 高达 |
| 机动战士 Z 高达 | 机动武斗传 G 高达 |
| 机动战士 ZZ 高达 | 新机动战记 高达 W |
| 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 机动新世纪 高达 X |
| 机动战士高达 0080 口袋里的战争 | 机动战士高达 第 08MS 小队 |
| 机动战士高达 F91 | Turn A 高达 |
| 机动战士高达 0083 | 机动战士高达 SEED |
| | 机动战士高达 SEED DESTINY |

| 其他（游戏、漫画、小说等） |
|---|
| 机动战士高达小说版 |
| **MSV** |
| 机动战士高达外传 战栗之蓝 |
| 机动战士高达外传 科罗尼坠落之地 |
| **高达 S** |
| 闪光的哈萨维 |
| 机动战士海盗高达 |
| 机动战士高达 SEED ASTRAY |
| 超级机器人大战 |

# “一年战争”中出场的名角色们

游戏中能够使用的角色均是“一年战争”的相关人物。并且，根据角色的自身特点还会有不同的技能，这些技能可以帮助玩家使得答题的准确率上升。据小编猜测应该是类似“开心辞典”里“去除一个错误答案”之类的能力吧。

## 主角们









玩家在游戏中除了答题外，还可以跟原作中的各位女性角色进行交流。这里也需要玩家回答她们提出的问题，尽管问题与战斗无关，不过如果答对是可以增加友好度的。



▲想维持不错的关系就要答对题目哦。

## 登场的部分机体介绍

连邦













吉翁










## 让我们解开所有谜题吧！

本作为玩家准备的谜题有四种，分别是选择题、判断题、图片题和影像题，全方位地考验玩家。下面就给玩家公开这四种题目的具体形式。

选择题



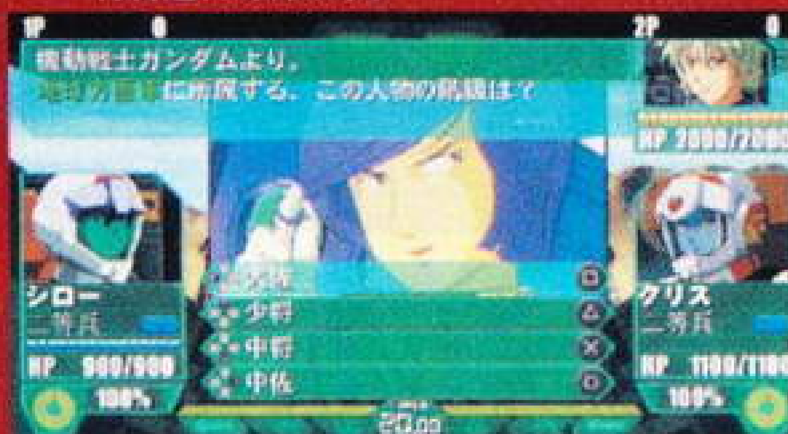
▲最基本的问题形式，玩家要从4个选择项里选择出符合题目的答案来。

判断题



▲判断给出的句子正确与否，用○和×两个指令来自行判断。

图片题



▲看静止的图片，利用获得的信息回答问题。

影像题



▲观看原作中的名场面，从中选择答案。这可是帮助玩家回顾系列的贴心题目啊。

## 战斗！攻击！

一旦答对问题，就可以用自己的MS给予敌人以伤害。根据玩家答题的速度，伤害值也会有所浮动，自然是答得越快越好啦！并且随着关卡的不断攻克，玩家所使用角色的军衔也会随之上升，这样就能驾驶更加强力的机体了。



▲可以清晰地看到机体的各项数值。

# 真名法典 携带版

由韩国公司制作的正统RPG《真名法典》即将登陆PSP了。这次，游戏不但会保留原版本的优秀素质，还将在游戏中加入大量的新要素，并对系统进行改良，让游戏的移动和战斗更加体贴。

## 片头影像完美再现

文 铭风



| 真名法典 携带版 |
| --- |
| マグナカルタ ポータブル |
| ◆Softmax/Banpresto◆RPG◆预定2006年5月25日◆日版 |
| ◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元 |
| ◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上 PSP |

## 移动系统 去除移动模式里的弊病

在PS2版原作中，人物在大地图上移动有着两种模式。一种是视野广阔但移动迟缓的侦查模式，另一种是移动速度快但视野窄、容易受到敌人夹击的冲刺模式。由于游戏大部分时间是在迷宫中战斗，所以为了照顾玩家，在PSP版中这两个系统都做了少许变更。侦查模式变为了先制模式，用这个模式碰上敌人后会发动先制攻击；而在冲刺模式中，我方也不再会受到敌人的夹击了。



先制模式

◀这次用冲刺模式碰到敌人的话不再会受到夹击了，想快速通过迷宫的话就用此模式来移动吧。

冲刺模式

▶在看到敌人后快速切换成先制模式，这样就可在战斗中抢占先机了。

## 战斗系统 同伴的友好度由行动次数决定

本次的好感度是由角色的行动次数来决定的。因此不用担心后期加入的角色的好感度了。只要你一直放在队伍中使用就可以了。



## 战斗系统 攻击输入错误伤害减半

在PS2版中，攻击时要根据提示来进行按键，然后决定所造成的伤害。然而当按键失败时，我们所造成的伤害只有0……这样就对玩家太过苛刻了。因此在本作中，按键失败只会使伤害减半，这样便不会做无用功了。




◀ 根据画面的提示来输入指令，可别弄错了哦。

▶ 当输入失败时，造成的伤害只有原先的一半。

## 新要素1 画廊模式

PSP版的本作中新增了画廊模式，在此模式中玩家可欣赏到各种游戏中的原画。有人物，怪物和场景等等，画面十分精美，其中还有些原画是没有公开过的。不过想要使原画出现还是要在游戏中满足一些条件的。



怪物原画



场景原画



角色原画

## 新要素2 新服装

在游戏中，我们的主角除了本身存在的衣服外，还有着其他的装束供替换。从海报中我们可以看到男女主角的衣服分别是白色和黄色，而进行替换后(见右图），不但服装，头发的颜色也发生了改变，形象上简直涣然一新。











各位《口袋妖怪》的爱好者们，欢呼吧！NDS版"《口袋妖怪》系列"最新作的游戏情报正式公布了，这次新作的标题分别是《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》。除了漂亮的LOGO外，官方还公布了将在游戏中登场的两种全新小精灵和男女主角，具体情报就看接下来的报道吧。游戏现在仍在开发中，预定2006年秋季发售。

**口袋妖怪 钻石・珍珠**

ポケットモンスター ダイヤモンド/パール

◆Nintendo◆RPG◆预定2006年秋◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

文 铭风

## 故事背景

本作的故事舞台是"新王地区"，这里的自然资源丰富，地域也很宽广。主角就生活在这里一个名为"双叶镇"的地方。游戏中的目的依然和系列作品一样。一是收集所有的小精灵，完成怪物图鉴。二是好好培养自己所捕捉的小精灵，用它们来获得地区优胜。

本作的舞台虽然是新王地区，但也会出现许多以前版本所在世界中登场的小精灵。和之前的作品一样，《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》之间将会在出现的小精灵种类和出现几率上出现差异。利用通信来完成图鉴依旧是游戏的乐趣之一，通过通信来进行对战也是游戏的重要组成部分。



在冒险的过程中，同样身为精灵训练师的各种角色也将登场，和主角之间发生各种各样的剧情。在游戏进行到一定程度后，玩家便可和GBA上各个版本的《口袋妖怪》作品进行通信，让你之前所培育的小精灵能够活跃在新舞台上。




在《口袋妖怪》的最新剧场中登场的幻之小精灵玛娜菲也可在游戏中获得。不过获得的方法十分特别，要利用到《口袋妖怪 突击队》这个游戏。相信通过观看电影，然后通过电影票可以让《口袋妖怪 突击队》中出现获得"玛娜菲之蛋"的任务很多人都知道了吧。而在接受任务时，游戏还会告诉你利用无线通信将《突击队》中的蛋送到《口袋妖怪》中的方法，然后在《口袋妖怪》中孵化这个蛋，就能获得幻之小精灵玛娜菲了。

# 主角介绍

在本作中，你也将要从男女主角中选用一名来进行游戏。被选中的角色将成为玩家的分身，在新王地区冒险。而另一名主角将在游戏中给予你帮助。







## 新宠物



### 刚比兽

| 属性 | 普通 |
|---|---|
| 身长 | 0.6m |
| 体重 | 105.0kg |









### 玛狃拉

| 属性 | 恶，冰 |
|---|---|
| 身长 | 1.1m |
| 体重 | 34.0kg |

文 胧月

PS时代红极一时的“《古惑狼》系列”即将迎来十岁生日，厂商也趁此时机推出NDS版的系列最新作。本作已经不再是横版过关，而是一款融合多款迷你ACT的桌面游戏。

**古惑狼　节日狂欢**
クラッシュ・バンディクー フェスティバル
◆Vugames/Dimps◆TAB＋ACT◆预定2006年7月27日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

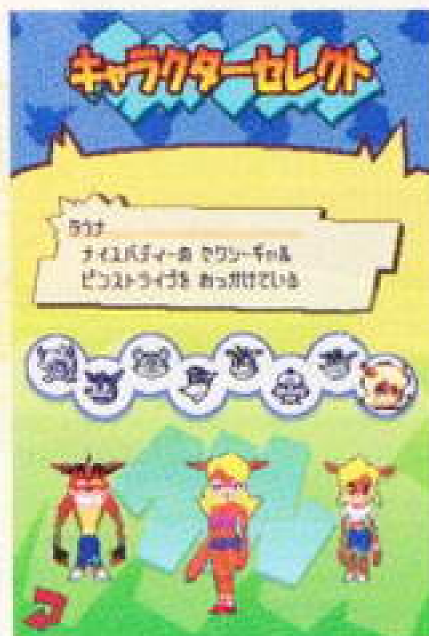



## 故事背景

本作的舞台是“世界弹丸大赛”。该大赛由恶魔子爵斥资1亿元举办，而他的真正目的，却是利用参加选手来寻找“超级巨大能力宝石”。由于妹妹可可受到主办方的邀请，我们的主角克拉修也借光得以参加大会。拿到1亿元之后的生活是多么幸福啊！




▲八个零的诱惑。




▲可以选择众多个性角色。

## 我的房间

在游戏的“My Room”中，可以对游戏的某些设定进行变更。并搭载观看Replay录像以及聊天的功能，可谓很体贴的一个设定。玩家可以自由布置房间的陈设，想必很多玩家都会在此消耗大量的时间吧。








■Ready? Go!

## 冒彩游戏



▲赛艇的迷你游戏，一边向目标进发一边留意收集河面的果物能够获得更高的分数。



▲敲地鼠的迷你游戏。

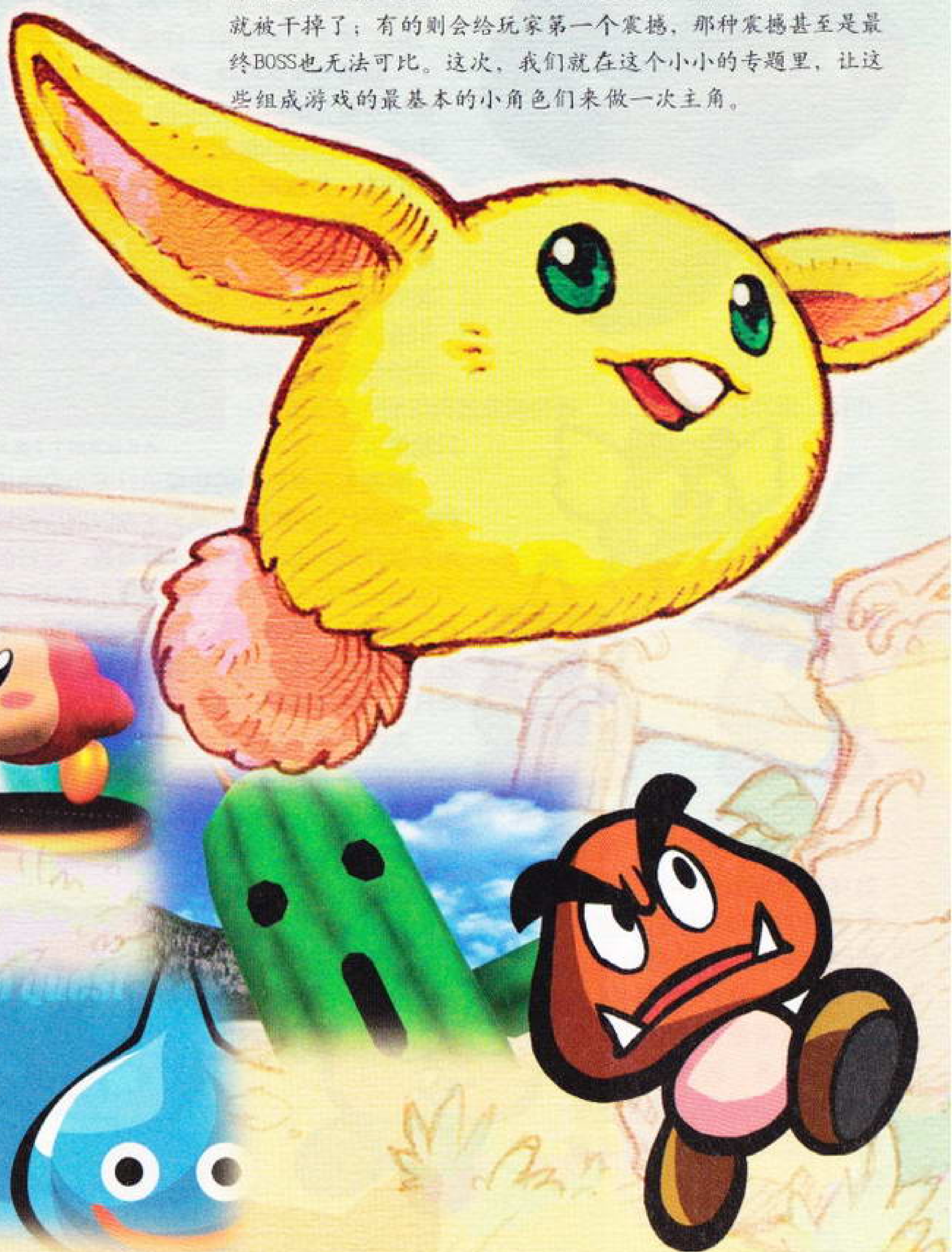
本作可以看成是小游戏的合集，可以支持四人对战。游戏分为棋盘和迷你游戏两个部分。首先，玩家各自的角色会被安置在棋盘上，轮流投骰子走格。走到某些特定的格子上时，就会进入迷你游戏部分。参加游戏的玩家就要在游戏中分出一个高下，然后根据各自的表现获得点数。正是这些迷你游戏，代替了传统TAB游戏里“领地”这一赚钱设施。实际操作过程中，游戏会充分利用NDS的触摸屏和麦克风，力求给系列玩家以新颖的游戏感。

# 杂兵杂谈

文 马修

协力 掌机王全体编辑

红花还需绿叶配，游戏中，我们所说的绿叶一般指的是配角，但很多配角都以其更具个性的气质和外形大抢呆头呆脑的主角的风头。相比之下，另一种绿叶是永远不会去抢镜头的，那就是最初级的渣滓级杂兵，有时还没被人看清或者只看一眼就被干掉了；有的则会给玩家第一个震撼，那种震撼甚至是最终BOSS也无法可比。这次，我们就在这个小小的专题里，让这些组成游戏的最基本的小角色们来做一次主角。



游戏世界是个存在等级的地方，这点在敌方尤其明显，因为敌方往往势力庞大，打手如云，这么庞大的组织自然免不了有森严的等级，于是才有稳坐大本营指挥爪牙、直到手下全部死光逃光才登场的最终BOSS，也有把守各个关卡要隘的BOSS、中BOSS，更有一批又一批的杂兵——即使是杂兵也分为三六九等，而我们这次讲到的杂兵，无疑是处于整个敌方金字塔的最底层，一般也是供玩家熟悉操作而被干掉的第一个……哦对了，本次杂兵排名不分先后且没有规律，纯粹是马修想到哪写到哪，杂兵杂谈，必然要很杂地放在一起谈才更原汁原味——

## 酷栗宝

出处：《马里奥》系列



不得不承认，马修的这篇文章的创意就来自于新近的这款《新超级马里奥兄弟》，往前走，第一个东西，竟然又是这个倒霉的小家伙——踩之！伴随着熟悉又滑稽的“吱”的一声，游戏中见到的第一个“朋友”便又如20年前一样成了个扁……

酷栗宝非常经典，经典到差不多和马里奥及《超级马里奥兄弟》一样的知名，因为《超级马里奥兄弟》中第一个出现的酷栗宝对玩家来说意义重大，通过“吱”的一声踩扁这第一只酷栗宝，玩家才了解到游戏中踩的重要性，同时知道这是一款风格轻松但强调操作的作品，因为在冲刺中起跳，稍有偏差就有可能失足于这第一只酷栗宝。



▲比比谁的个子更大！

酷栗宝在系列中的数量总计多少没法统计，如果再将不同《马里奥》中的酷栗宝乘以对应的销量的话，那么被踩扁的酷栗宝简直不计其数，还好酷栗宝生命力顽强，被踩扁之后，待马里奥主角众远去，又摇摇身子爬起来，继续傻呼呼地走自己的路，不信你重新进入游戏，你会发现昨天被你踩死的酷栗宝肯定又精神抖擞地踱步而至，然后又被“吱”的一声踩扁……

大概觉得这么被踩太窝囊，所以在“《纸片马里奥》系列”中，一些酷栗宝就自以为很聪明地戴上了带尖的帽子来防止被踩，不过马里奥那厮竟然拿锤子来砸……而且在“《纸片马里奥》系列”中，酷栗宝们也不再只是敌人，那里有祥和静谧的栗子村，村子里生活着各种各样酷栗宝，酷栗宝爷爷、酷栗宝小子、酷栗宝教授、酷栗宝公主……这些酷栗宝不仅不会伤害马里奥，还会给马里奥各种各样的帮助，有的还会成为马里奥的同伴一同去冒险。



# 海盗

出处：《瓦里奥》系列




“海盗”很可怜，是本次收录的少有的无名杂兵之一，而且“海盗”也不是系列出场的第一个杂兵，虽然是第三个而非第一，但“海盗”给人留下的印象却是相当深刻的。在第一作《瓦里奥大陆》中，这个“海盗”也算是瓦里奥碰到的第一个“人类形态”的敌人了。这帮家伙头戴面罩，露着一双阴阴的小眼睛，小胳膊小腿，还握着把小矛……(这也算人类？)成为了系列中第一个拿着武器让大老粗瓦里奥不敢正面冲撞的杂兵；而在第二作，片头中三个海盗的表演更是精彩搞笑，模样还是那凶凶傻傻的，不过这次可是来暗算瓦里奥的哦，不仅拿回了被瓦里奥抢走的海盗黄金，还把瓦里奥扔出城连城堡都占领了，虽然最后难免也会被瓦里奥轰杀掉，但作为杂兵，也算是为众渣滓级的杂兵同仁争光了。

## 过去的故事




▲三个海盗出现在夜色中，最后一个因为跑得太快撞到了前面的同伴，于是……



▲起内哄也得做事，海盗们次第潜入了瓦里奥的城堡。



▲搬走了被瓦里奥抢走的财宝。



▲又来到瓦里奥的床前。



▲竟然把瓦里奥抬走了！




▲抬到城堡外，把这个家伙扔出城去！



▲惊醒的瓦里奥吓坏了可怜的海盗们。



▲你们这帮混蛋活得不耐烦了……



▲就凭你们几条杂鱼还能搞出什么名堂不成？



▲大哥，冷静！



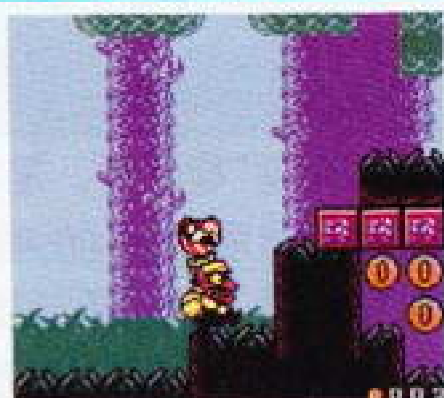
抢瓦里奥的房子？这不是太岁头上动土么！

说起瓦里奥和海盗集团的结怨也确实不是一天两天了，敢把瓦里奥的房子占领也确实是等于太岁头上动土。不过话说回来了，作为瓦里奥的对头，这些杂兵们着实惨了点，瓦里奥这个家伙实在是心狠手辣——要么被那大老粗极度野蛮地撞飞、要么被



▲跑是没用的，谁让你惹了瓦里奥。

那厮的那种体重结结实实地跳起来压你个粉身碎骨，要么被像个石头似地抓起来往墙上狠劲摔——我说咱们再怎么的也都是血肉之躯啊，大人你捅我一刀同样要我的命，干嘛这么狠呢？其实没办法，瓦里奥本身就是个倒一身霉但绝对死不了的怪家伙，被烧成灰、被冻成冰、被压成片甚至被砍两半也死不了，这个，实在是太可怕了，与如此可怕极端的家伙为敌，自认倒霉吧……


▲老大，就是抢了你的房子也不用这样啊……

## 史莱姆

出处：《勇者斗恶龙》系列





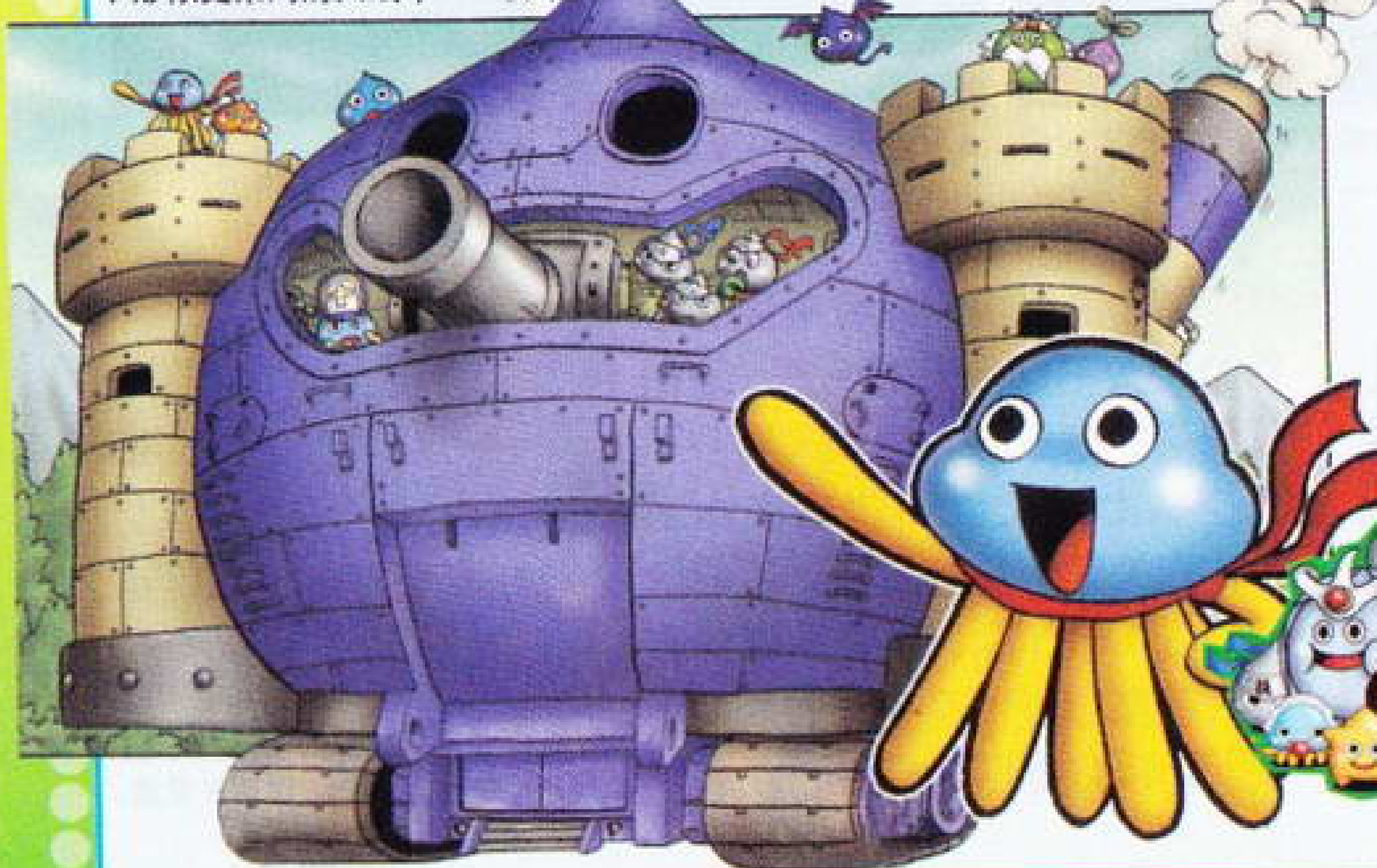
这个水滴状的小东西相信大家也都非常熟悉了吧？一副笑呵呵的傻相，单个或三五成群地撞到主角，然后就被主角用棍棒敲死或用最初级的武器砍死——其实小家伙并没有什么攻击力，顶多和猫啊狗啊什么的差不多，而且又不是蟾蜍、蜥蜴那些让人看了就生厌的动物。那么为什么在每作《勇者斗恶龙》中，史莱姆都会在初期遭到大量的屠杀？还不是因为钱和经验值，那些刚刚握剑的少年想迅速成长，只能拿这种小东西来练手，顺便弄点钱换些装备。一旦练就了一剑屠龙的本事，就根本连睬都不会睬这些到处都是的小怪物，不过史莱姆们的日子并不会因此而好过，因为恶龙年年有，勇者也跟着一批一批地诞生……






史莱姆不仅仅是蓝色水滴状的小家伙，家族庞大着呢，像会治愈的荷伊米史莱姆、跑得快防御也高的金属史莱姆、身形和史莱姆家族一样庞大的史莱姆王甚至金光灿烂一大坨的黄金史莱姆。外表傻傻的史莱姆的智商也并不比人类低哪去，它们不仅有自己的语言，还会修筑工事甚至制造大战车——勇车，有些史莱姆还成了人类的伙伴呢。


▲传说中的黄金史莱姆

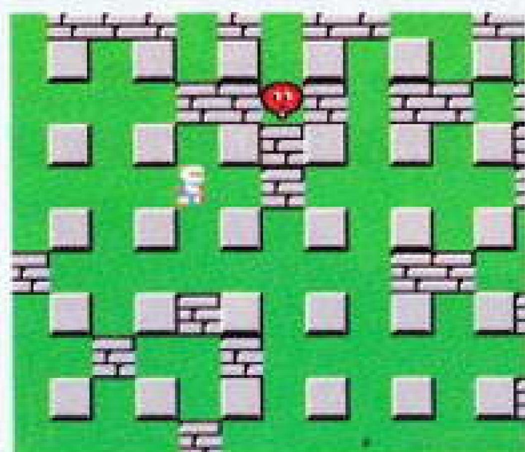

▼形似史莱姆的大战车——勇车


▲和主角一行一起冒险的史莱姆。



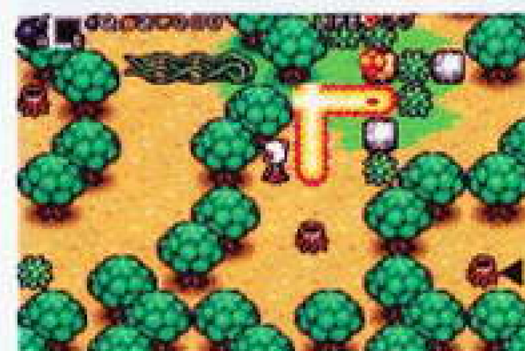
# 气球

出处：《炸弹人》系列



“气球”是玩家对《炸弹人》最初代第一关那种气球状怪物的俗称之一。“气球”的轮廓和“史莱姆”正相反，“史莱姆”的尖朝上，气球的尖朝下，相同点则都是悠闲地游来逛去。气球”之所以让人印象深刻，不仅是因为玩家通过炸它们获得的“第一桶金”般的快感，更在于它被炸后瞬间的表情，就像忽然想到什么可笑的事物傻笑一样，接着就破裂、消失，不过那张看似笑实则惊奇的表情不会被玩家遗忘，于是炸气球成了不少玩家的一大乐趣所在。





这个“气球”虽然表面看不过是史莱姆倒了过来，而从以后的登场作品来看，这种东西还真的就是气球，至于气球属于什么门什么纲什么目什么科，马修也没研究出来，不过不要因此就觉得马修我才疏学浅，我敢肯定，这个问题连动物学家也没弄明白。（动物学家：……）



▲被炸到瞬间似笑非笑的奇怪表情。

◀《炸弹人传说》中的气球，依旧悠闲地在树林里逛。被炸时没有第一代的表情那么龌龊了。

# 密特罗德

出处：《银河战士》系列



半透明的密特罗德是产自SR388的外星生命体，在它所生存的环境中悠闲地游来游去，就像我们熟悉的与其外形相似的地球生物水母那样。从外形看密特罗德绝对是一种低等生物，既没有骨骼，也没有大脑，只有透过胶状的身体看到的红色的核。和大多数我们熟悉的低等生物一样，密特罗德也是卵生的，不过被β射线照射后就可以快速分裂繁殖。（低等生物的共性之一，分裂繁殖……）而且还能进化成α、β、ω等不同的形态。对了，不要以为这生物下面那几条是触须，那是它的牙齿，很尖锐的，虽然不如常规食肉动物坚硬的钙质牙齿那般锋利，但是用来捕获些比它小的生物还是没问题的；而对于大型生物，密特罗德还会吸附其身上，无视对方防御地直接吸收生命能量，不及时收拾掉，再大再凶猛的生物也会被吸干。



▲本辑封面的密特罗德，非常可爱哦。

和其他脆弱的初级杂兵不同，常规武器及平常的攻击方法并不能伤害到密特罗德，但这东西怕冷——从好附在别人身上吸附能量和不容易被消灭掉这两点来看，密特罗德和地球的蚂蟥有点相似，不知在密特罗德身上洒一把盐，这个东西会不会也很快干枯死掉？（汗）



密特罗德生命力很强，但主角萨姆斯还是杀死了不少的密特罗德，不过萨姆斯也和密特罗德有着很密切的关系，比如她养的那个密特罗德宝宝，最后竟然牺牲自己救下了她，而后在萨姆斯被X侵蚀时，萨姆斯也是靠着密特罗德宝宝残存细胞制成的疫苗才躲过一劫。

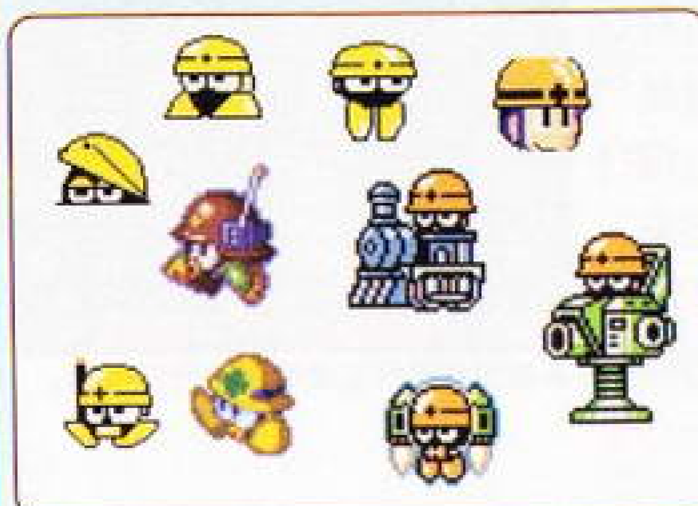
# 安全帽

出处：《洛克人》系列



安全帽乃是“《洛克人》系列”的首席渣级的杂兵。和气球、海盗不同，“安全帽”是有名有姓的，其大名叫做メットール，但其黄色的、上边一个绿色十字标志极似建筑工地的安全帽，所以叫其外号的玩家更多。至于主体，就如乌龟、寄居蟹般躲在安全帽下，黑影中只露两个眼睛阴阴地望着你，冷不丁朝你放冷枪，放完枪就躲壳里，除非破防系攻击，否则还真别想把它干掉，这安全帽还真是名副其实哦。





▲各种各样的“安全帽”。

当然了，在“《洛克人》系列”的一路冒险中，放冷枪的纠缠不清的不计其数，谁也不会太和这个胆小的家伙计较，一般都是跳过了事，不过“安全帽”可不甘于被轻视，于是，三向狙击的安全帽、用螺旋桨浮空的安全帽、放毒的安全帽、开火车的安全帽、开大炮的安全帽甚至于开火箭的安全帽……还有的干脆会巨大化作为小BOSS出现，让你想忽略都忽略不掉。安全帽登场的作品极全，连“《ZERO》系列”以及“《EXE》系列”甚至《SNK VS CAPCOM》都有，将“安全帽”作为“《洛克人》系列”杂兵代言人一点不为过。



▲大家来找碴，看看里面多少个“安全帽”？

# 章鱼怪

出处：《塞尔达传说》系列

章鱼怪？没错，这个家伙确实是章鱼怪，四条腿、圆滚滚的身体与筒形的鼻子，说其像小猪更合适些。在“《塞尔达传说》系列”，章鱼怪同样非常为大家所熟悉，它是为数不多的可以远距离攻击的的敌人，攻击方式是从鼻子状的部位里发射出个慢吞吞的圆球——如果是章鱼类怪物的话，那喷的就肯定是墨汁了，但它喷的明显是固体，而且从猪鼻子那样的地方喷出来……好恶心啊。还好我们林克的盾牌对这种东西有抵抗力，尽管如此，想想你去郊外旅游路过猪圈，一头猪“吭”地一声打个喷嚏，一大团鼻屎夹杂着一股热气



▲最初的章鱼怪有八条腿。

▼后来的章鱼怪稀里糊涂地少了四条腿，难道是被林克们砍掉了？



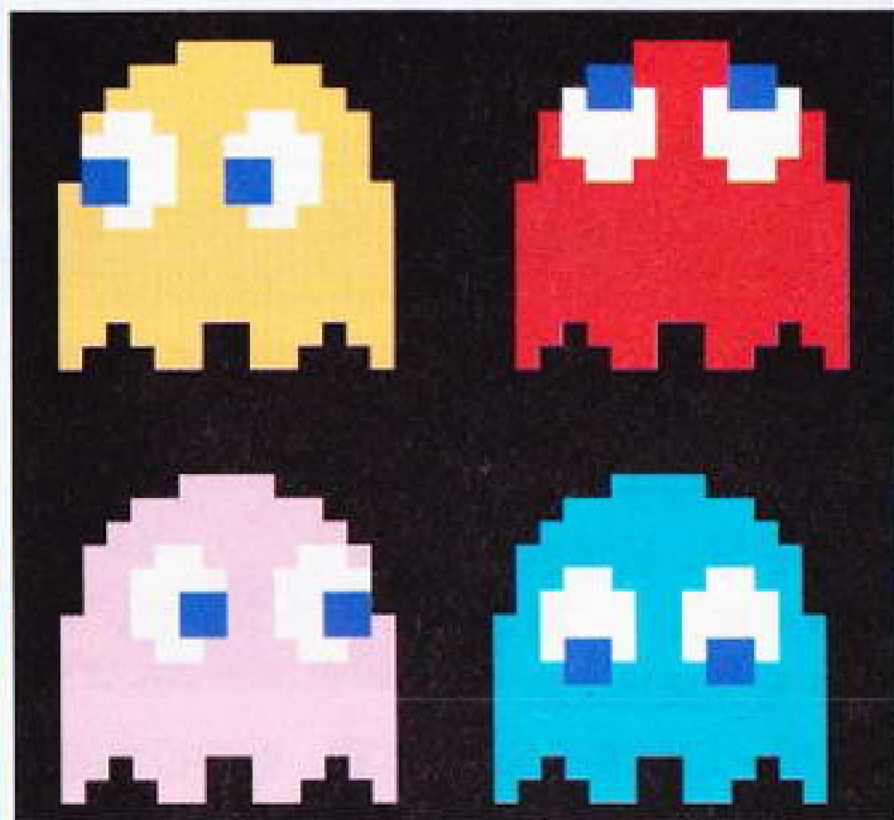


▲《小人帽》中水滴神殿的BOSS——大章鱼怪。

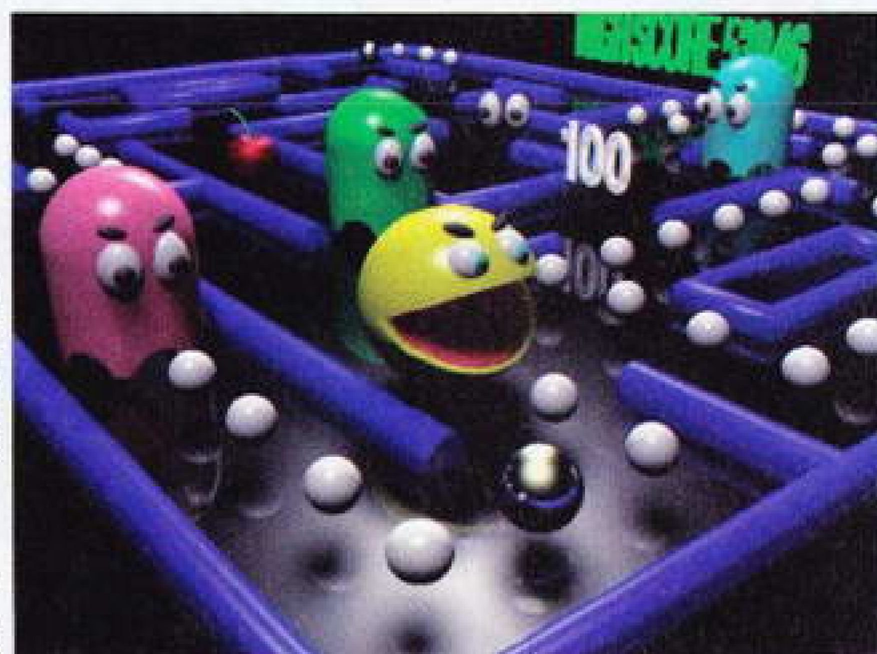
扑面而来……基本上来说，章鱼怪就是大家进入《塞尔达传说》的世界后来熟悉盾牌的，因为这个东西不仅可以被砍，还会有慢吞吞的攻击。不过即使是章鱼怪也有发威的时候，在《小人帽》里就出现了巨大的章鱼怪，不仅会“喷”，还会吸，然后再将小林克连同鼻子里那些乱七八糟的东西一起擤出来……（为什么要说“擤”呢？）

## 幽灵

出处：《吃豆人》系列



游戏世界的幽灵不计其数，但名气最大的当属《吃豆人》中那四个袋子一样的小家伙了，它们分别叫做SHADOW、SPEEDY、BASHFUL和POCKY。这些袋子般的幽灵和早期游戏的大多数敌方角色一样，有着可爱的外表和傻傻的表情，慢悠悠地游逛在自己的地盘中，追得上就追，追不上拉倒，总之是一群看似穷追不舍实则无忧无虑的悠闲家伙。仗着人多，它们有时还真会把吃豆人给捉住——不过倒霉的时候更多点，因为吃豆人在吃到大豆子后会让这些幽灵变成脆弱的蓝色幽灵，脆弱到会被它们一直致力于围捕的吃豆人反过来把它们当成豆子吞掉，然后觉得味道不对又给吐出来，这对于追击者身份的幽灵来说实在是够窝囊的。





▲对于幽灵们来说，被吃了大豆子的吃豆人吞掉是它们共同的噩梦。

好在他们是幽灵，自由自在的小幽灵，被吐出翻天昏地地转几圈后，小幽灵又恢复正常了。看它们的样子，根本就是散步是主，捉吃豆人为辅嘛。

## 仙人掌

出处：《最终幻想》系列



▲经典的奔跑姿势的仙人掌。

《最终幻想》里鲜有贯通系列始终的怪物，但那些奔跑于沙漠中的仙人掌却是系列中少有的全勤杂兵。仙人掌的攻击方式是千本针，无视防御地刺掉你1000的HP。而且仙人掌速度快，回避率高，虽然一般的普通攻击就可以把它干掉，但想用普通攻击打中它并不容易。比起其他杂兵，仙人掌一族还是蛮有自知之明的，所以战斗中仙人掌逃跑的事时有发生。即使生长了N多年，HP多得让人发指的巨大仙人掌也不例外，虽然比普通的仙人掌要大上的20几倍的巨大仙人掌有压倒性的摔倒攻击和强制扣掉10000HP、几乎相当于一击必杀的万本针，HP也超多，但仙人掌的习性使得它仍然不忘逃跑。让人觉得有点龌龊的是，作为植




▲作为敌人出现。


▲作为召唤兽出现的仙人掌。

物的仙人掌，最怕的竟然是水属性攻击——其实现实中也是这样的，如果像侍侯普通花儿那样去给仙人掌浇水，你会发现仙人掌不久就蔫了。


◀《FF Ⅷ》中作为BOSS登场的巨大仙人掌的摔到攻击，仍然是那个姿势……

## 拉比

出处：《圣剑传说》系列





“《圣剑传说》系列”中有不少可爱的小怪物，拉比更是可爱得出类拔萃：圆溜溜的红眼睛、兔子一样大耳朵还有突出的兔子牙、圆圆的可爱身体、傻傻地跳来跳去……虽然级别低，但并不妨碍其人气高。小家伙在攻击时先是缓缓接近敌人然后再偷袭，而袭击方式是咬和回转攻击，被兔子咬一口自然不会伤得太重，但小拉比的回转攻击可是有风属性的，还附带让人麻痹的效果——看来被这些小东西纠缠起来也会蛮头疼的。长得可爱往往会有意想不到的惊喜，在《圣剑传说4》中，和同伴走散的叫做普克的拉比就被女主角利莫雅收留做了宠物，其原因无疑就是孤单的小家伙激起了利莫雅的怜爱之心，于是就将可爱的小家伙收养了起来。


▲莫利雅遇到了落单的拉比普克。

## 瓦多迪

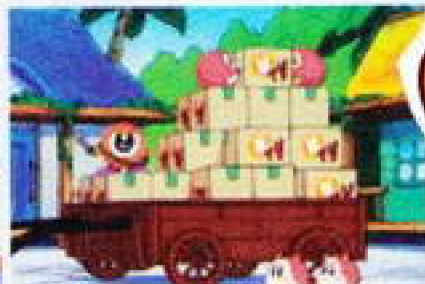
出处：《星之卡比》系列


▲瓦多迪竟然没有嘴巴……

红红的瓦多迪有着和卡比一样圆圆的身材和可爱的外表，不过主角卡比本身走的就是卡哇伊路线，所以这些可爱的杂兵就轮不上了。瓦多迪和本文介绍的多数杂兵一样，是第一个出来出来供主角熟悉操作的。初期的瓦多迪没有任何特殊的攻击方式，所以卡比即使吞掉它也变不出什么能力，还不如当颗星星吐出去。

和大多数傻傻的杂兵一样，瓦多迪也是那种看起来无忧无虑、人畜无害的小东西。在剧场版中，瓦多迪是在滴滴滴城负责料理、扫除等事物的打杂小兵；而在游戏中，瓦多迪还和卡比有着不错的私人交情，在《星之卡比64》中，瓦多迪就成为了卡比的同伴；而从《星之卡比DX》以后，原本毫无能力的瓦多迪还有了小阳伞，算是摆脱了一无是处的名声。









## 波波

出处：《口袋妖怪》系列

说波波是"《口袋妖怪》系列"的第一大杂兵毫不为过，初期出现数量多且出现几率极大——除了《宝石》版以外，这些小鸟无不处处对玩家进行阻拦。从《红·绿》开始，波波就和小拉达并列为初期两大杂兵了，在小拉达对着玩家或轻轻撞击或摇尾巴时，波波就已经使用飞行系专有的起风来攻击对手了，而且仅此一招，想换妖怪上场肯定得被它先扣掉点HP，完全不用指望它会用辅助招式让你侥幸白捡经验值；碰到等级稍高些的波波，倒是有一招非攻击性的拨沙技能，但更讨厌，因为这招让玩家的低等级怪物在一片沙尘中乱咬乱撞就是伤不到对手，如果玩家正在给虫系口袋妖怪练级就更要命了……招式关系，使得波波成了初期玩家给自己的初级战队练级的最大障碍，所以不少玩家初期宁可去常青森林和一群虫子打架，也不爱去草丛里被波波耍。




▲《绿》版中的波波，果然像个小母鸡。




▲《宝石》版的波波，看起来像只鸟了……

波波的阴影在游戏初期久久不能散去，从游戏开始到游戏结尾，几乎到处都有这些波波和它们的进化体毕比鸟来捣乱，即使你已经拥有了一支由六支神兽组成的梦幻战队，但想一路顺风地从家走到附近的城镇还是有点天方夜谈，只要你踏进草丛，不知天高地厚的波波就敢来挑战。

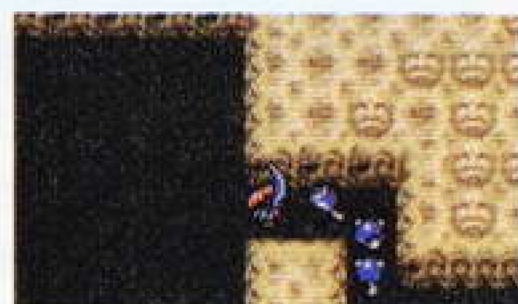



▲波波果然是不畏豪强啊，连78级的超梦的路也敢档。



## 玛姆露

出处：《风来的西林》系列




▲初级迷宫的初级怪物——玛姆露。

玛姆露作为杂兵，有着其他杂兵所难以望其项背的荣耀，因为玛姆露早已成为Chunsoft的吉祥物了！这在其他厂商几乎是不可能的，因为吉祥物代言人大多由正面主角担当，Chunsoft把西林放下不捧而捧红一个初级的小怪物，也足见厂商的用心良苦。对于非系列FANS甚至非玩家，这个圆圆的小可爱无疑更具有吸引力，因此玛姆露的相应周边更多。当然，和众多卡哇伊派角色一样，玛姆露也不可避免地成为了非常弱的角色，弱得在游戏中几乎不堪一击，小小地叫着去撞人咬人，然后被人用刀砍死——相信每个在不可思议的迷宫里冒险的西林FANS都虐待过这种小动物吧？

如果是在迷宫冒险游戏中，它弱就弱吧，进去冒险巴不得遍地都是玛姆露一类的呢。不过在《西林 ·怪物篇 热斗足球》中可就不一样了，因为它还要作为队员登场。如果我方有这么一位要身材没身材要必杀没必杀的小朋友在场，赢起来还真是有些累，好在玛姆露小可爱极忠诚，即使其他队员都中招昏头昏闹地和对方球员一起猛攻我方球门，我们的小玛姆露也会坚持到最后。




◀《西林 ·怪物篇 热斗足球》中，玛姆露也是初期就可入队的队员和初期低阶比赛中对手球队的球员。

## 流氓

出处："反黑"题材游戏





看过《古惑仔》、《黑社会》等影片的玩家一定都知道，黑社会有着森严的等级，做大哥的大都是衣冠楚楚，一副良好市民形象；但最下边的矮骡子小流氓却远没那么风光。和FPS里的"农民"一样，流氓也是一个泛称，在《快打旋风》、《怒之铁拳》等"反黑"横版ACT大行其道时，这些流氓也都跟着非常活跃，有普通市民打扮的，有奇装异服的，还有女性、胖子、大壮……当然了，后面的基本都属于高级杂兵了，我们要说的是低级杂兵，是每次游戏开始时，最先站出来挨你拳头的人。



这些流氓一切都一般，即不高大强壮但也不骨瘦如柴，即不会用飞行道具暗算你，也不会施展各种功夫让你头疼，当你走进敌人的聚集地，他们往往是最先凑来，但都要在你面前站上一会才出手；《快打旋风》、《怒之铁拳》等都是如此，有的甚至连名字都没有，稀里糊涂地来，然后又稀里糊涂地被打倒；即使有名字，也大多不是某个流氓自己的独有的，一个流氓团伙中，和他重名的甚至长得一样的多得是。




▲并不是每个黑帮题材ACT的杂兵都有名字，比如《双截龙III》一开始那个秃子的名字就无从得知。

## 士兵

出处：战争题材游戏

战争和黑帮是动作游戏的两大题材，而士兵和流氓也就成了传统ACT中最常见的杂兵。相对于流氓，士兵就没那么可恨了，虽然古代中国老百姓一直都把兵匪官绅放在一起，但当兵的给人的印象还是要比流氓好得多，毕竟士兵的目的是打仗和备战。

和流氓一样，早期的简单的ACT、STG里的士兵同样没有名。真正让士兵都有名字的还要属街机，因为早期，街机可是一直领导着游戏潮流呢，但也不过是大众脸的大众名字而已，像《圆桌骑士》里第一个站在桶中间一身布衣的敌兵就叫SOLDIER（士兵），后面的最低级、拿着短剑的杂兵也叫SOLDIER，但怎么说还戴个头盔，而第一个SOLDIER可是硬着头皮去挨玩家的第一剑的！真正让士兵有点抬头感觉的应属《三国志Ⅱ 吞食天地》，虽然不像大将们名姓




▲《圆桌骑士》的第一个杂兵是不戴头盔的SOLDIER。




▲《三国志Ⅱ》里第一个杂兵姓张。



俱全，但有个姓也不错了。

现在的ACT越来越简单，相应的杂兵也就变得越来越弱，非常走红的《无双》类ACT更是拿杂兵当草芥来砍，被刀砍死、被马撞死、被象踩死，有时死了还要被一些追求高连击的玩家恶意鞭尸……昔日ACT中，5个杂兵包围主角就能要主角命，如今50个甚至上百个包围人家，但被人一个无双乱舞就全灰飞烟灭了。在对待杂兵问题上，光荣足以让众杂兵咬牙切齿了，不仅超弱，而且百八十人都长着一模一样的脸冲上去找砍，被打时血槽上面也就“兵卒”二字。同为三国游戏，这做杂兵的差距也太大了……



▲士兵甲：“快来看，倒下的士兵丙长得也和咱们俩一样！”士兵乙：“大惊小怪，整个官渡之战的兵卒长得都和你我一样。”

# 机器人

出处：机器人题材游戏



掌机也好，家用机也好，很多优秀的游戏都是以人类作为角色的；相反，一些机器人作主角的作品却越来越少，而且精品也乏善可陈，大概是“游戏以人为本”吧。（这叫什么歪理邪说？）不过少不等于没有，像《红侠乔伊》里那个被打得直往下掉零件的杂兵，就是不折不扣的机器人。而且我们还有庞大的“《超级机器人大战》系列”做后盾，来自原作中的那些反派细数起来实在是恐怖，不过要说登场最多的杂兵，马修想了一下，原创机体如里奥F以及先期的战斗机、战车等都可以算作是初期杂兵；而其他动画登场的呢？“《魔神》系列”的恐龙人驾驶的机械兽卡拉达K7倒是出场次数不少，因为几乎每作《机战》都有那两个水桶般的魔神登场（不过近期的掌机版反倒没了），有它们出现，“《魔神》系列”中那些由恐龙人驾驶的卡拉达K7等机械兽也都必然会登场，而且很多时候在最初便接受玩家的洗礼。




▲GX-25机械兽 卡拉达K7

还有一大类人气极高的杂兵型机器人，那就是来自于“《高达》系列”的扎古了，扎古的型号众多，除了早期的试作型，还有宇宙战型、陆战型、侦察型等多种，这些扎古在UC.0079年的战争早期，为吉翁军大大争取了先机，黑色三连星、夏亚等优秀机师也都是凭借扎古得以扬名。早期的《机战》中，扎古也绝对算得上是先期头号杂兵，但随着加入游戏的增多，杂兵也不断扩充，扎古们也只都在特定的关卡才出现了。比起“《机战》系列”，“《SD高达》系列”中的扎古才算得上是名副其实的首席渣滓级杂兵，敌方我方都会有大量的扎古出现，甚至还有黄金扎古！



▲适应重力环境下作战的陆战型扎古Ⅱ MS-06J。

还有一大类机器人杂兵玩家也会非常熟悉，那就是“《星战前传》系列”中的那些战斗机器人，虽然身高及在国内和日本的名气都大不如前面的扎古，但《星战》的知名度可是世界级的，因此，这些牵线木偶般的机器杂兵在全世界的知名度也不容小觑。这些战斗机器人

为野心勃勃的贸易联盟所属，以爆弹枪作为武器，其单兵作战能力不用说和扎古比，就是系列另一大杂兵克隆人也要比它们强上很多，如果碰上绝地武士，一群战斗机器人也无济于事，因此，这些家伙在电影中也同样是垫底的靠人海战术来制压平民的渣滓级杂兵。



▶这种机器人也只能用人海战术了。

# 僵尸

出处：恐怖题材游戏



不知道大家有没有在现实中碰看过僵尸，反正马修我是从没见过，不过从电影和古代流传的故事来看，僵尸还是蛮厉害蛮吓人的；不过到了游戏中就不一样了，和我们平常在僵尸片里看到的那些在地下积攒了千百年尸气的古尸不同，游戏中的大多是溃烂得淌脓掉肉的腐尸，这些僵尸自身尚且难保，又如何对付得了那些身手敏捷的主角们？游戏中的僵尸可以分为两大类：一大类是人死后的尸体又从地里爬出来吓人的活死人，另一类则是活人感染病毒变成的没有意识的丧尸，前者主要出现在《恶魔城》、《魔界村》这样的讨魔游戏中，后者出现的代表作品当然就是“《生化危机》系列”了。

如果论恐怖程度，相信从地里爬出来的死人更让人毛骨悚然吧？可是《恶魔城》中的僵尸实在是腐烂得太严重了，被它碰一下才掉1点HP（是被恶心掉的吧），没有任何威胁；而玩家抛出一把小刀便可将这些好不容易从坟坑里爬出来的可怜虫消灭掉。







▲GBA上的《恶魔城》三作中的僵尸并不相同，《月轮》中的僵尸的着装有些像僧侣，《白夜》中的僵尸腐烂得最为严重，《晓月》的僵尸造型上则更倾向于“《生化》系列”。



比起《恶魔城》里那些存在价值值得怀疑的活死人，在《生化危机》里些摇来晃去的僵尸显然就难缠多了，防御力攻击力都要比《恶魔城》里那些腐尸高出许多，在初玩一代时，相信不少玩家还被这东西的“回眸一笑”给吓了一跳。

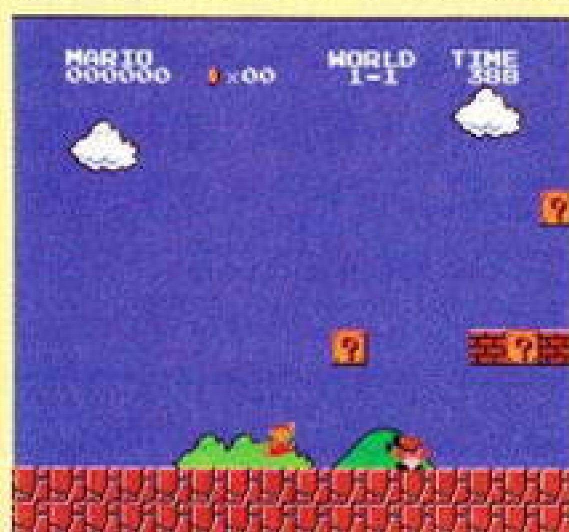
不过不管被吓没吓到，杂兵的命运最后永远是被玩家轻易消灭掉的，而且虽然有僵尸出没，但《恶魔城》也好，《生化危机》也好，现在这些游戏基本已经和恐怖无缘了，在吓不到人的情况下，即使是僵尸，也混得和酷栗宝、小流氓一个下场，惨！

杂兵盘点完了，下面就让《掌机王SP》各位小编来聊聊自己印象中的第一个游戏和杂兵吧——



## LIKY

要说自己玩的第一款游戏，绝对不是FC的《超级马里奥》，因为最早还玩雅达利，但如果非要找自己打死的第一个杂兵、叫得出名字以及印象最深的还要算是《超级马里奥》中的那个"栗子头"(酷栗宝)。当时玩《超级马里奥》还是初次接触FC，对手柄还不熟悉，控制马里奥这样一个连走路都"打滑"的人简直困难重重，面对游戏中的第一个敌人——慢吞吞挪过来的"栗子头"，刚开始还傻乎乎地去撞它，后来才知道要踩，不过为了准确地踩中这个家伙当时也费了好大劲，牺牲多次后终于将它踩扁，真不亚于现在打败一个BOSS。




## 铭风



本人第一个玩的游戏是《坦克大战》，第一个打死的敌人自然就是《坦克大战》里最初级的普通坦克。不过后面的《魂斗罗》印象更深刻。跟我一起玩的一个朋友家里也有游戏机，但只有《超级马里奥》。接着我们开始玩《魂斗罗》，不知道发子弹，碰上第一个小兵，这时他开始指点我们——要靠踩！结果死了；他继续告诉我说："要踩头，踩准点。"说起来当时刚接触游戏，也没想到试着按一下攻击，因为那朋友说按住攻击键能跑得快点，结果死了几次后才发现用子弹打死。现在想想真是恶搞啊。



▲据说该杂兵是被国内玩家枪毙次数最多的第一炮灰。



## 雷伊

玩过的第一个游戏记得很清楚，FC的《霹雳神兵》！而杀死的第一个杂兵，自然就是《霹雳神兵》里最开始出现的蠕虫一样的怪物了。当时没见过什么世面，玩《霹雳神兵》时的感觉就是子弹丰富、画面华丽、BOSS魄力大。至于第一次杀死杂兵的感觉？现在确实没什么印象了，唉！




## 软饼干

1989年6月1日，不满10岁的小饼干上午开完儿童节联欢会后，中午放学被同学拉到一边，听闻××街地下室有很好玩的东西。一伙人进去后(那时候游戏房小孩随便进)，都不知道那些机器是干什么的(以前还没见过街机)，看到几个熟练的同学已经啪啪啪地开始玩了。我傻站着看了片刻，了解了基本的操作方式后便掏出仅有的3毛钱买了票(我们那的游戏机是不投币的)，随便挑了台机器然后让工作人员打开开关。HOHO，游戏开始喽！主角是个全甲骑士，攻击方式是投射骑士枪，受到一次伤害就会裸奔(大家知道是什么游戏了吧)，虽然玩了不到两分钟就GAME OVER了，不过本饼干总算也从出生以来杀了第一个杂兵，那就是《魔界村》的僵尸，说起来僵尸系的敌人还真是游戏界不可或缺的经典杂兵呢。

## 海文



世界上最著名的游戏角色是谁？答案肯定是我们敬爱的马里奥大叔；而游戏世界中最著名的杂兵估计也非"蘑菇怪"(酷栗宝)莫数了。当海文还是一个拖着鼻涕的小P孩的时候，有幸在当时得到一台FC，并且还有一盘《超级马里奥兄弟》的卡带。而当时遇到的第一个杂兵就是这个丑陋的"蘑菇怪"了，而操纵马里奥一脚踩扁"蘑菇怪"的喜悦心情到现在还记忆犹新。海文写到这里的时候绞尽脑汁地回忆当时为什么会认为这个蘑菇怪是用踩而不是用撞，很可惜，无论如何也记不起来了。不过海文觉得，大概是这蘑菇怪的形象就很欠踩吧。



▲把那只酷栗宝放大，长得还真挺欠"踩"。

## 紫枫



公元1987年某日，还没来得及擦干鼻涕的紫枫(注：当时为小学一年级，普通学生，无"官职")与一帮小孩头一次在学校门口见到一个黑黑的摇杆式游戏机(不记得到底是啥游戏机了，大概是雅达利之流)：黑白电视机上几个硕大的白色方块飞来舞去，经旁人说明方才知道那最大的方块是所操控的飞机，而中等的那些是敌人，其余的小块就是呼啸的子弹了。约站了三个小时之后，终于有幸摸了一把，并击毙了紫枫游戏生涯的第一个敌人——中等大的方块。可惜在刚刚击毙一个敌人之后就不幸被"击落"，望着屏幕上从一个大方块分解成一堆散落的小白点，本人一甩手，擦干鼻涕，不屑地哼道："什么破玩意儿。"此后，一直有整整三年未再接触过"TV GAME"……

## 马修



小时侯我们那的儿童乐园出现了街机，但马修只能玩《打鲨鱼》(因为不会操作摇杆)，老妈则每次都给我买一两个币让我乱打一气，结果就是一条鲨鱼没打死过，也就是说我在游戏中第一次打游戏距离第一次开杀戒有着不短的时间间隔。

真正干掉敌人是小学四五年级的事了，那次老妈和我发现一个画面比《打鲨鱼》清楚得多的游戏机，小小的，红白相间，还接着电视，5元一小时，老妈便很慷慨地给我交了半小时的钱，大概老妈也知道，两元五让我去打鲨鱼的话两分钟都未必玩下来。

那次玩的是《鳄鱼先生》，还没正式接触游戏的我看游戏画面就是乱糟糟一团，我控制一个牛仔一样的家伙，出来便和两个人打了起来，虽然挨打，不过有血格撑着，最终还是打死了游戏生涯的第一个杂兵，呵呵。

## 胧月



要说胧月在游戏里打死的第一个杂兵，其实已经不太好考证了，不过在FC时代过来的孩子，早期所能接触的游戏无非是那几个吧。不过我还算比较幸运的了，很小的时候就跟着堂兄去机厅玩过，那时候有一个被称作"打轮船"的STG。简陋的画面被一条单色波浪线分成两个部分，线表示海平面；线下面就是大海了，而我要控制浮在海面的小轮船(其实应该叫战舰)向海面下横穿而过的物体发射米粒大小的炮弹。第一关从下方游过的是一种深海鱼样的敌人，头上一盏发光的小灯显得很无辜，并且完全没有威胁。哥哥因为怕我不小心葬送掉这枚币，在操作的时候全程监控，大体就是我的手握住摇杆，然后他再握着我的手进行游戏，实际上只算作一个"傀儡玩家"吧。

和现实中的我们一样，游戏中的杂兵也过着属于它们自己的平凡生活，或悠闲地游来逛去，或死心塌地地为它们的老大尽绵薄之力。在宏大的游戏世界中，杂兵们的尊严和生命被一次又一次地践踏，但是正由于有了他们的牺牲，才有了我们的快乐；(汗)我们的一次次快乐，正是建立在这些渣滓级杂兵们一次次被脚踩、被炸弹崩、被枪扫等等之上。(再汗)小人物，大世界，策划这样一个专题让平日默默无闻的杂兵们当把主角的同时，也希望能给各位带来欢笑。

文 掌机王阳光学员 菜马hmzcyh
编 马修

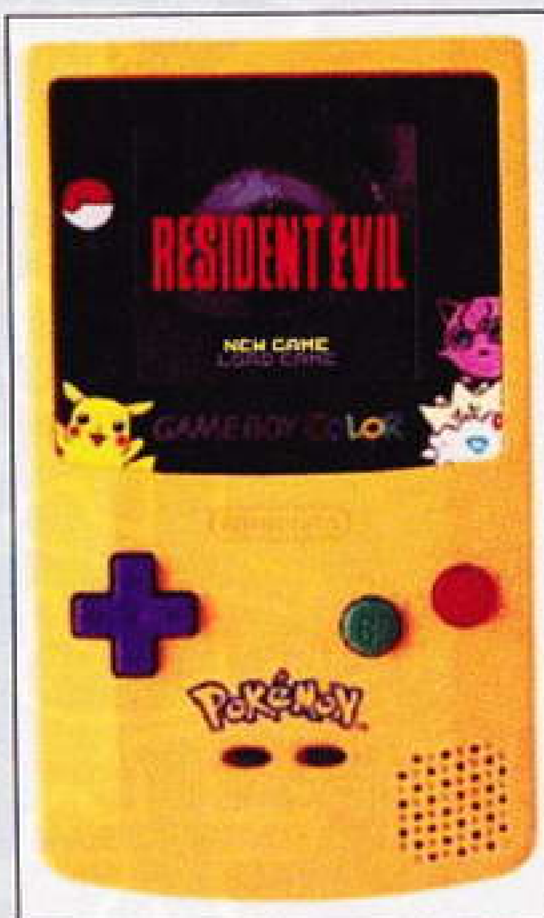
# 掌机七大不可思议事件



近年来，经常听到类似于“校园七大不可思议”一类的东东，内容基本上就是各校园里存在的超乎常人想象的七个事件，（为什么每个学校都是七个……）通常与“灵异”、“鬼魂”一类的可怕字眼挂钩。如果读者大人您是想因为想看“灵异类游戏”而来的话，那么很遗憾，本文与“灵异”、“鬼魂”什么的完全无关，但却与“传说”和“流言”有很大的关系。也许您没听说过，也许您甚至亲身参与过这些“传说”，没关系，本文向您一一道来：

本文谨代表作者观点，与本刊立场无关。

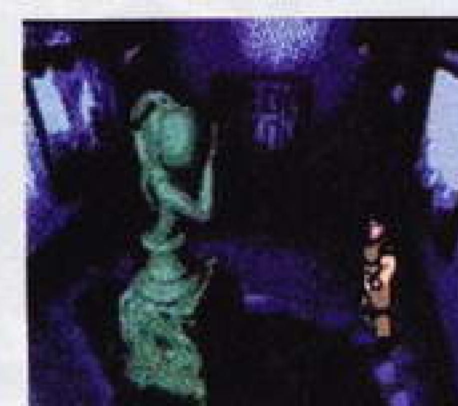
# 不可思议之一：扑朔迷离的《生化危机》掌机版




不知是不是凑巧，本文的第一个游戏确实也是一个恐怖游戏。话说《生化危机》(PS版)出名之后，Capcom将其相继移植到SS和PC上，再度得到好评。续作也不遑多让，《生化危机2》、《生化危机3》等使"《生化》系列"走向了黄金时期。1999年正值GBC全盛年代，于是就有流言说《生化危机》初代将向8位掌机GBC上进行移植。您先别笑，当时的Capcom确实证实了这条消息，而画面嘛——毕竟因为GBC机能实在太有限，根本无法与PS相提并论，但是厂商仍然在不可避免的缩水之后最大限度地保留了原作的画面精髓。不信？上图！








从图上可以看出，尽管GBC版的《生化危机》画面确实粗糙到让现在的人们难以接受，但请别忘了，这可是机能比FC高不了多少的GBC！当时公布的这些画面确实让很多人跌破眼镜，也让很多人对GBC的机能重新进行了审视。可惜的是，估计是因为最后开发的结果不容易让人满意，这个游戏最终胎死腹中，成了真正的传说(个人认为这个游戏应该叫《生化危机0.5》)。不过，这些画面的公布确实让确实吊足了生化迷们的胃口，让他们更加期待掌机上的《生化》。

后来，《生化危机外传》真的在GBC上推出了，但是——即使是像笔者这样的超级《生化》迷，也不得不说："这个游戏好差！"游戏采用了2D俯视视角，平常看起来貌似一个RPG，战斗中切换成看似FPS的画面，可遗憾的是这一切都做得极差，组合起来就是一个四不象。其实，如果您真想要练练自己的反应能力，(注意不是枪法！)GBC上生化的"一枪中心脏"系统倒是很不错。笔者至今也不明白为什么准星晃动得那么厉害，难道是主角太紧张了？







▲正式发售的《生化危机外传》。




▲GAME.COM和NDS版《生化危机》中的僵尸。

此外，《生化危机2》还曾在一部叫做GAME.COM的掌机上移植过，虽然画面还算不错，但操作感极其恶劣。当然，对现在的掌机玩家来说，想在掌机上体验《生化》，还是去玩NDS上的《生化危机 死亡寂静》吧，别去翻老作品了……



# 不可思议之二：似是若非的《仙剑奇侠传》GBC版



提起最经典最著名最强悍的国产RPG（“国产”二字语气特别重），大家第一个想起的肯定是《仙剑奇侠传》。自1995年在PC上登场以来，这部神作十一年间感动了无数的中国玩家，影响远远超过同时期的多数著名游戏；而1999年本作在SS上的移植，更是让众多不碰电脑的TV玩家也领略了本作的魅力；前年的电视剧版《仙剑奇侠传》虽在编剧上大受恶评，但却吸引了更多原本不认识《仙剑》的国人。

《仙剑》这个十年前的游戏，不但对电脑的要求超低，技术要求估计连16位机（如SFC）都能完美达成，这就让很多有一定技术基础的玩家开始考虑本游戏的移植问题。SS版的《仙剑》固然移植得很完美，但SS在国内的普及率也可以说是惨不忍睹。不知从什么时候开始，国内的一些电玩店在游戏杂志上登的GBC广告中悄悄地增加了一个叫《仙剑奇侠传》的名字，开始不引人注意，后来时间一长，就让N多玩家对其进行猜想，有人宣称消息为真，有人宣称受了骗，也有人对其进行观望，众说纷纭，其热闹程度甚至和著名谣言“魂斗罗水下八关”有一拼。不过，在多数人认为这不过是个骗局后，有人拿出了“消息是真”的确凿证据，猜想热潮随即退去。







后来，经过玩家们的努力，此游戏的ROM终于被DUMP出来，让全国的《仙剑》FANS为之疯狂。原来，本游戏是某个小厂移植的，移植后改名为《英雄剑》，画面与原作几乎一模一样，可以说以GBC的机能达成原作那种“伪3D斜45度角”的画面并不容易，也让人不得不佩服那家厂商的实力；剧情上也是只字未动，只是因为容量限制而只将剧情进行到了锁妖塔；（不过这正好“免除”了林月如之死，传说中的“完美结局”啊。）战斗也是像模像样，甚至可以使用原作中著名的“五神召唤”；不过音乐确实太烂了点，虽然全篇都用经典的《蝶恋》和《比武招亲》，但听起来确实是受罪，最好关掉音乐玩……总的来说，《仙剑》GBC版移植得相当不错。“传说”变成“真实”竟也能如此美妙！另外，GBC上还有一个外星科技的《仙剑E时代》也不错，据说是收录了全部的剧情，画面风格也非常独特，笔者虽然没有见过，但《掌机王SP》15辑上有很多掌机版《仙剑》的详细介绍，大家可以去看看。















## 不可思议之三：充满玩家怨念的《秋之回忆》掌机版






▲WSC版的《秋之回忆 节日祭》。

虽说《秋之回忆》(以下简称《MO》)的名气赶不上众多大作，但其在文字恋爱AVG中的地位可是雷打不动的。目前PC版的《MO》前三作(第三作其实是第四作)均有中文版，以其精美的人物设定、动听的音乐及超长感人至深的剧情，吸引一大批玩家成为《MO》的死忠。

制作厂商KID曾经在掌机上制作了人气颇高的“《口袋恋爱》系列”，虽然比不上“《心跳回忆》系列”，但其凭借极高的素质也使大部分玩家在掌机第一次品尝了恋爱的滋味。有这样的背景，自然会有很多玩家期待《MO》这一经典系列在掌机上的移植。



▲KID在GB上制作的人气恋爱游戏《口袋恋爱》。

没错，KID后来确实在掌机上推出了两部《MO》的游戏，不过，一个在WSC上登场，是个奇怪的与《MO》初代的女孩们玩牌的游戏；一个在NGP上登场，把“Pure”(初代关于主角的游戏的外传)独立出来作为一个游戏。WSC和NGP的机能固然不错，但受众最多的GBC竟然没有移植，难道GBC真的不适合做《MO》么？你看看人家《心跳》或者自家《口袋恋爱》的表现！就算GBC机能不够，但在WSC和NPG上做的《MO》素质却都很一般啊！这样的移植绝对会种下不少玩家对掌机版《MO》的怨念(在GOOGLE上找了近四个小时的笔者便是一例)。后来，国内有玩家放出了自制GBA版《秋之回忆》的DEMO，终于让众FANS有了盼头。



▲NGPC的《秋之回忆外传》。

## 不可思议之四：最强掌机同人移植游戏《TO HEART2》的历程




《TO HEART2》(以下简称《TH2》)是近年来人气极高的恋爱游戏。自2004年末在PS2上登场以来，在日本和国内均受到了FANS的追捧，PC版发售甚至引发了排队现象(虽说这是个移植版是18X的)，这是在著名恋爱游戏《心跳回忆》发售数年后难得一见的场面。

简单的游戏系统、动人的音乐、温馨平和的剧情，尤其是超“萌”的人物设定，使《TH2》的人气一天天走高，而改编成动画后，“平平淡淡才是真”的感觉更使《TH2》的人气继续猛涨。大概制作公司AQVAPLVS自己都没有想到，没有推向掌机市场的《TH2》，竟在两大掌机GBA和PSP上相继出现。笔者将《TH2》的同人游戏列为“七大不可思议”之一，不光因为笔者对《TH2》的疯狂追捧，也因为这两部同人游戏实在是太出色了！

GBA版《TH2》由日本著名同人游戏组织“帽子屋”制作，这个组织制作的同人游戏一向有着

相当高的质量，而他们在制作《TH2》时明显更加用心：采用256Mb的GBA卡最大容量，收录了PS2版完整的片头动画和完整的片尾曲，老实说在看到片头动画时我甚至一度怀疑自己是否在玩GBA游戏；由于卡带容量关系没有收录语音，但原作的剧情、细节一个不少，BGM也根据GBA的机能重新制作，感觉很舒服；而通关后还追加了相册，可以观看CG……这简直就像是AQUAPLUS原班人马打造过的一样。







而PSP版《TH2》却是一个真正的传说，不知道什么时候由什么组织制作的，在PSP中是以一个叫“AVG32”的程序运行的，据称原版是有完整的片头和片尾，但笔者下的版本没有……经过测试，PSP版竟然收录了完整的语音！这给人的冲击不可说不大，恋爱游戏就是要有语音才玩得有感觉啊！虽然没有16：9的画面，但AVG该有的功能如快速跳过动画等一应俱全，甚至还可以改变字体。目前问题只是在于转换场景时会随机“音乐混乱”（只要退出再进即可），还有在玩到了3月20日时会自动死机，该问题好像到现在还没有解决，这也使笔者在PSP上打穿《TH2》的梦想破灭，希望只是因为笔者自身的“人品问题”。总的来说，这两个同人移植游戏实在太强，没有辱没《TH2》的名声。不过，更可惜的是，这两个同人游戏现在很难找到，虽然它们确实存在……





## 不可思议之五：若即若离，没有消息的同人游戏

掌机的平台是开放的，容易被破解（事实上现在的当红掌机均已被破解，好惨），这就给了各位玩家和技术人员们一个开阔的空间，自制软件和同人游戏层出不穷。关于同人游戏《掌机王SP》曾经有过专门介绍，我在这里就不想再赘述了。笔者想介绍的是几款国内宣布开发，却到现在还没有消息的GBA同人游戏。

### 心跳回忆

2003年，著名汉化小组“星组”宣布正在开发GBA上的《心跳回忆》，暂定名为《心跳回忆 for GBA》，并放出了多张图片和DEMO。从当时的画面上来看，星组《心跳回忆》的画面秉承了原版《心跳》的风格，比GBA版的《心跳》更上了一个台阶。无论是日常生活指令画面还是事件画面，都有板有眼。而星组甚至宣布还会加入一名原创角色并加入新的特殊事件，这更加深了《心跳》FANS对其的期待。不过到现在，这个游戏已经没有任何更新消息，虽然星组对其他游戏的汉化工作并没有停止。




### 秋之回忆2



网上曾放出了一段DEMO，里面有《秋之回忆2》的著名角色白河萤的一段剧情，虽然很短

但挺符合原作的风格，而DEMO末尾的“敬请期待”也让《MO》FANS欣喜若狂。可是至今却再无音信……



## 仙剑奇侠传

2003年，国内著名同人游戏组织“混沌星辰”（此组织曾开发过很多GBA的实用软件和游戏）的乐水宣布离组，同时宣布将独自一个人把《仙剑奇侠传》移植到GBA上。这一消息几乎是爆炸性的，因为在GBC版《仙剑》的基础上，以GBA的机能移植《仙剑》确实没有问题。可惜，此后就没有任何消息更新了。

相信大家和笔者一样都不会去责怪这些组织或个人，毕竟无论开发游戏还是议论游戏都是无偿的，辛苦程度绝非普通玩家能够想象的。当然，这些游戏可能真的是成为“只在传说中存在的游戏”了。

## 不可思议之六：非“玩家制造”的国产游戏浪潮

严格讲，这里介绍的“国产游戏”应该叫做“同人游戏”才对，原因是它们大多数并未经过官方授权，而且通常都以移植家用机为主。与GBC版《仙剑》一样，这些厂商选择的移植对象多数是一些比较著名的游戏，不过移植的效果可就参差不齐了，既有再现原作风采的，也有与原作风格分道扬镳的——有这么一个有趣的现象：这些游戏最早均是由广告登出，然后像《仙剑》一样被争论，最后由玩家DUMP出来消除众人疑惑。由于这些移植游戏实在太多太杂，使得真正有厂商原创的游戏反倒不多见了。当然，不要因为这些厂商小或没有名气就小看它们哦，它们制作的众多国产游戏质量上均不输于官方游戏，或许在模式上会仿照知名游戏，但这却不是全部。



▲素质非常高的国产游戏《水浒神兽》。

以著名国产GBC游戏《水浒神兽》为例，这个游戏玩了之后就会发现明显的仿照《口袋妖怪》的痕迹，但剧情上却做得极其轻松搞笑，还借用了中国著名古典小说《水浒传》的世界观，使“XX星”均变成了神兽，创意可谓一绝，难怪笔者有个朋友说其“青出于蓝而胜于蓝”呢。这股“国产浪潮”一度让玩家们对国产游戏产生兴趣，也让人们见识到“中国其实不缺好游戏”。不过，国产厂商们总是喜欢对已经过气的机种进行研究，而且极其喜欢“卡式主机”（如FC、MD、GB等），玩家们也只能在某主机已过时几年后才能见到优秀的国产游戏，这不得不说是一个遗憾。也许，因为厂商们吃透了这些机种的性能而且甚至有能力生产（不用怀疑，上述几种主机均有D版）后，才会有国产优秀游戏的出现。这确实也是只有在国内才会出现的不可思议的现象。

## 不可思议之七：难以置信的“掌机逆移植”

最后介绍的，恐怕是本文最大的“不可思议”，那就是“掌机逆移植”！需要说明的是，“掌机逆移植”是笔者的自创名词，指的是由掌机游戏向家用主机移植。以前GB、GBA等掌机的机能远远差于同时代的家用主机，但上世纪90年代中以后，掌机市场越来越大，在掌机上不乏成功的原创游戏，因此总有厂商想将其移植到家用主机上继续赚钱，这种情况无论是国外还是国内均有。

国外方面，很多游戏在掌机上原创出来，







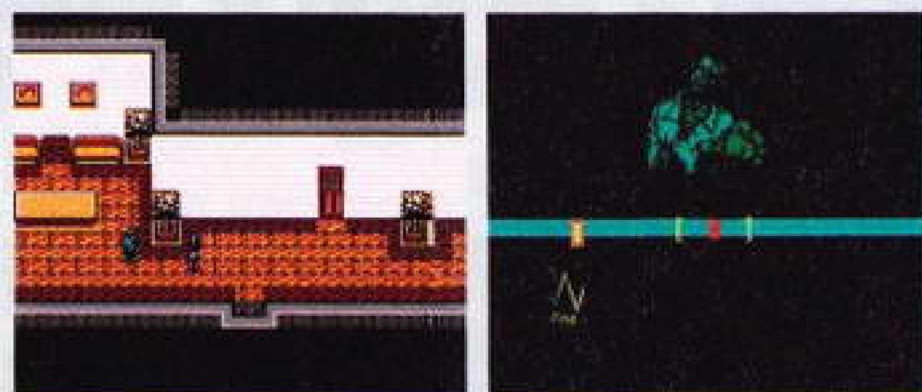
▲最具代表性的逆移植作品：NGC版《瓦里奥制造》与PS2版《超级机器人大战OG》。

极受欢迎，制造厂商将其"逆移植"到当红家用机上倒也无可厚非，也许还能根据家用机机能较强的特点加强画面或增加新要素(当然也不排除个别不厚道的厂商直接搬上改都不改的可能)，其中，"逆移植"的最典型代表当属已发售很久的NGC版《瓦里奥制造》与前不久刚刚宣布的PS2版《超级机器人大战OG》，前者增加"4人同乐模式"魅力倍增，后者从公布的画面看来极其值得期待。即使如此，"在掌机基础上向家用机上制作系列最新作"这种方式，仍比纯粹的"逆移植"要多得多。




▲FC版的《口袋妖怪 金》。(汗)

相比之下，国内的厂商就没那么厚道了，他们的通常做法是将著名掌机游戏向比掌机机能更差的家用机移植。这样一来，不但"方向"是"逆移植"，连技术水平都变成"负增长"了。要说它如果移植得像样一点也就罢了，偏偏这些游戏的"逆移植"均是巨差无比，让人忍不住



▲很"不可思议"的FC《生化危机》。(狂汗)

想砸机子。最典型的例子当数FC上的《口袋妖怪》——你不给版权面子也就算了，这"游戏"画面差强人意、遇敌莫名其妙、战斗云里雾里、剧情照搬不误、音乐烂到要挂……这样一部烂到极点的《口袋妖怪》，相信最狂热的口袋饭都不会有玩它的想法。还有个更极端的，移植的是《生化危机》初代，用的是GBC版《生化危机外传》的战斗系统……烂作还要抄袭差作，结果自然是超级烂作了。

"掌机七大不可思议"终于介绍完了，不知各位看官有何想法。俗话说"一千个人眼中有一千个哈姆雷特"，这里这些个"不可思议事件"当然是笔者个人观点。不过，就冲着这些"传说"和"不可思议"，我们心爱的掌机就有自己独特的风采——"没有传闻的名人是不存在的！"同样，没有"传闻"的名机也不存在。而正因为"传闻"和"不可思议"，主机也多了一份神秘和独特。在本文最后，再给大家一个忠告——

**本文内容，纯属现实，**
**如有雷同，绝对无误！**



# New SUPER MARIO BROS.

文 宇轩
编 软饼干

红红的衣服、红红的帽子、蓝色的吊带裤外加大胡子，你会想到什么？没错，是马里奥大叔，全球身价最高的游戏人物又回来了。《新超级马里奥兄弟》给我们带来的不仅仅是快乐，不仅仅是怀旧，更多的是一种感动，一种久违的感动。

**新超级马里奥兄弟**
New Super Mario Bros
◆Nintendo◆ACT◆2005年5月15日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

## 超级马里奥再次为营救公主而展开大冒险！

### 操作方法

本作的操作沿袭了系列的优良传统，简洁到令人惊叹的地步，好的动作游戏并不需要复杂的操作。游戏中共有两套操作方式，下表列出的是默认设置，当然你也可以根据自己的操作习惯随意更改。玩"《马里奥》系列"，手感一向最重要。

| | |
|---|---|
| 十字键 | 控制大叔移动 |
| X、Y | 加速跑/发射火球(限白衣马里奥)<br>抓取乌龟或道具 |
| A、B | 经典的大叔跳 |
| 十字键↓(空中) | 更经典的大叔强力坐蹲 |
| 触摸屏 | 使用道具 |
| START | 暂停 |



在靠近墙壁的地方同时按下跳跃和十字键的反方向就能使出蹬墙跳。在奔跑中有节奏地按下跳跃按钮，还可以使出《超级马里奥64》中的经典三连跳，来达到一些较高的平台。

### 宝物大全

记得笔者还处于"幼儿"时期的时候，就听说"小霸王"游戏机上有一个超级好玩的游戏叫"采蘑菇"，当时还不明白为什么，直到看见那长胡子的小人从石头里顶出一个蘑菇，吃下去后变得好大。(记得当时玩好回家还吵着要我妈煮蘑菇汤吃)时隔多年，"采蘑菇的大叔"又在采些什么了呢？我们来看看吧！

**金币**　"钱"是不需要多解释的东西，满100个就奖励一条命。

**蘑菇**　变身成大马里奥，被攻击后恢复到普通马里奥。

**鲜花**　变身成白衣马里奥，可以向前方发射弹跳的火球。

**巨型蘑菇**　哇塞！好大的蘑菇。吃下之后大叔变身成巨型马里奥，可以撞碎一切挡路的敌人和障碍，遗憾的是有一定时间限制，时间到了自动恢复到大马里奥。在变身期间根据毁坏程度可以积累奖命槽，最多1次可以获得5条命的奖励。在巨型马里奥状态下进行坐蹲能从天空震落一定数量的金币，但有时候也会碰到如雨点般下落的酷栗宝……

**微型蘑菇**　这么小的蘑菇，一口都不够吃。造成大叔得了营养不良，缩成微型马里奥。微

型马里奥可以通过一些极其细小的通道，并且拥有超强的跳跃能力，还能在水面上行走。不过攻击力弱了许多，必须使用坐墩才能压跨敌人。大关的分支路线都要靠这个形态才可以打开，此状态一旦被攻击后即死。

**奖命蘑菇**　绿色奖命蘑菇大多都隐藏在看不见的石块中，吃到就能奖励1条命。

**蓝龟壳**　估计大叔也学乖了，知道硬拼有时候不一定有用，所以在本作，只要吃到蓝龟壳，就能换成乌龟装。在此状态下按↓就能缩进龟壳中，任何攻击都不起作用。加速跑之后，马里奥会自动缩进龟壳中滚动前进，处于无敌状态，不过惯性太大，碰到悬崖地段很容易就滚下去了。

**星星**　无敌的星星在本作出场次数不多，但和前作比起来，本作的星星除了使马里奥无敌外，跳跃能力和移动速度也能增加不少。

**星币**　本作新增加的搜集要素，每一个游戏关卡都有3枚星币。奖励关卡和隐藏关卡都要消费一定量的星币才能打开。

本作中当你重复吃到相同的道具或是在奖励关卡中抽到相应的卡片，就能把道具保存到右下的道具栏中，触摸即可使用。道具栏的栏位只有一个，得到新的道具后会自动覆盖，像缩小蘑菇这种珍稀道具得到后还是留到关键时刻使用吧。

## 游戏模式

### 马里奥的世界

游戏的单人模式，操纵马里奥大叔在蘑菇王国中冒险，找回被抓走的碧奇公主。这个经典的模式包含了8个大关卡，每个大关卡又分为数量不等的小关，共计80关之多。加上众多的分支、隐藏要素一定能让你一饱"手"福。地图版面上蓝色的圆点表示已经通过的关卡，红色的圆点表示未通过的关卡。要塞是小BOSS战关卡的标志，一般在每大关的中央，都是各具特色的BOSS战。另外还有4种奖励关卡，需要收集或消耗一定数量的星币才能打开，它们是：

**红色蘑菇房**　随机得到一个道具。

**绿色蘑菇房**　通过撞击方块来得到奖励蘑菇，其中X2是把所得到的蘑菇数量翻倍，一但顶出了魔王库巴，奖励就结束了，最多可以一次获得12条生命。

**棕色蘑菇房**　得到一个巨型蘑菇。

另外本作还新增加了用于跳关的大炮关卡，开启大炮关卡的条件比较复杂，在下面的流程中会有详细介绍。

本作的存档方法和以前的作品大不相同，只有第一次完成要塞或城堡关卡才会出现记录提示。另一种方法是购买奖励关卡，购买成功后也会出现相同提示，不过次数有限，使用的时候要计划好。好在二周目就没有那么麻烦了，直接在大地图上按START就可以随时记录。当玩家在某关行程过半的时候，下屏的地图上会出现一面小旗子，如果大叔在随后的冒险路上不幸死去，那么续关的时候就从这里开始。这个新要素给很多动作苦手带来了福音。



### 迷你游戏模式

充分利用NDS机能的小游戏模式。这个模式和《超级马里奥64DS》有些类似，有些小游戏甚至就是照搬过来的，但与后者最大的不同就是，本作所有的小游戏都可以和朋友联机对战，并且增加了专门的对战模式。这使得游戏本身的乐趣大大增加了。有时候在马里奥的世界中玩累了，换换口味，休闲一下也不错。

### 马里奥与路易的世界

非常有意思的双人联机模式。在这个模式里，你和你的对手分要别控制马里奥、路易两兄弟，在规定的时间内共同搜集、相互陷害，最后找到所有的星币到达终点才算胜利。

# 马里奥的冒险征程（全金币收集）

蘑菇王国的白天充满着宁静安详的气息。某日，马里奥大叔手挽着公主在草地上浪漫地走着，一切都是那么的美好。突然，一道闪电从天而降，击中了公主的城堡，身为水管工兼蘑菇王国驸马的大叔立刻神勇地抛下公主，向城堡扑去。谁知，这只是库巴父子的一场阴谋……（为什么每代开头都是差不多的被拐情节？难道碧奇公主有被绑架癖的传说是真的？－ －|||）

## WORLD-1

**1-1** 玩过FC版1代的朋友在开始时都会有似曾相识的感觉。没错，本关的大部分版面都和初代一样，目的是让新老玩家都能很快熟悉起来。三枚星币的前两枚就在前进路上的显眼位置，第三枚隐藏在关卡后期的一个水管内。关卡中期的一个砖头内是巨型蘑菇，新老经典就在这里交汇了。



**1-2** 是不是又觉得眼熟？没错，地下关卡也是《超级马里奥》的经典版面之一。三枚星币都很容易发现，只是最后的那枚星币要利用翘板的特性，先把其中一端弹起后快速奔跑得到。本关还隐藏着游戏的第一个分支，在最后的翘板时跳到整个版面的最上端，直接从画面外走过去，就会看到代表隐藏关卡的红色海盗旗。这样通关后除了开启关卡1－3，还有奖励关卡1－蘑菇房子。



**1-3** 新出现了一种蓝色的螺旋弹簧，利用它可以使马里奥跳跃至很高的地方，如果这时候按下方向键的↓，更可以向下方使出无敌的螺旋冲刺，第一枚星币就是靠这个弹簧在空中获得。

后期的红色蘑菇平台有一定弹性，看准时机按下跳跃也能到达较高的地方。剩余两枚星币都在高处的平台上。

**1-要塞** 关卡开始不久就可以发现第一枚星币，有时会被移动的岩石遮住，但相对还是比较显眼。石化乌龟对火球有免疫效果，而且即使踩死后也会很快复活。路上的绿色水管起到了大炮的作用，进入后自动弹射至高处。用虚线描绘的小方框其实是隐藏的金币，只要经过一次后就会显示出来。第二枚金币在那排隐藏金币右侧的黄色门内，里面的石块都会移动，千万小心。另外这个地方还有更大的秘密，右上角的石头空档其实是一个隐藏通道，如果有蓝色乌龟装的话可以到达红色海盗旗处，从而开启1－大炮关。第三枚星币在黄色门的右侧，需要小心两边密密麻麻的刺。最后进入红色的门就是小BOSS战，可爱的小库巴只会拼命跑来跑去，踩三下就能轻松结束战斗，用白衣马里奥的火球对付它更加简单。终于追到了被绑架的碧奇，可马里奥大叔却眼睁睁地看着小库巴拖着公主逃跑了。看来大叔还没有过足英雄瘾……



**1-4** 第一枚星币必须在微型马里奥状态下进入水管获得，趁此机会好好习惯一下微型马里奥的操纵。第二枚星币在一处有很多金币的水管内，注意不要因为一时的贪财而吃掉了所有的金币，先顶最右面的砖块，踩下标有P的机关，把所有的金币转换成可以垫脚的砖块。第三枚星币要利用大马里奥的超级无敌惯性大叔铲（其实就是奔跑中按↓，摔过去－ －b），或是变蓝色乌龟装，通过低矮的空档获得。

**1-A** 通过关卡1－4后就可以消费5枚星币开启分支1－A。本关路上有一些看似空旷的地方可以顶出隐藏砖块，其中还有一个奖命蘑菇。二号星币在路



上的某个水管中。

**1-5** 本关路上有好多的弹跳蘑菇，三枚星币都不难发现。最后一枚星币在倒挂的水管中。

**1-城堡**



本关是经典的库巴火焰城堡，一些巨大的石块会自动落下，熔岩中也会不停地发射出炽热的火球，这些都带有即死效果，非常危险。城堡中的第一枚星币就是需要利用刚才提到的石头，蹬墙跳至高处获得。途经的平台上可以得到第二枚星币。再走一段路会发现一种有弹性的皮筋，第三枚星币就在皮筋上方的管道中。在关底，我们的大叔终于看见了他万年的老对手——库巴。老玩家们来到这里一定都会笑出声来了，没错，看见它身后的机关没有？只要控制马里奥轻轻跳过去一踩，曾经让大魔王引以为傲的熔岩就会把它自己吞噬了……别为自己的胜利高兴得太早，刚才的第一大关仅仅是个开始，后面还有整整七大关等着你呢。

## WORLD-2

**2-1** 离开了训练性质的第一关，马里奥大叔的冒险之旅转移到了使迷失的沙漠中，第一小关几乎没什么秘密，三枚星币都安静地躺在前进的道路上。

**2-2** 难缠的敌人终于出现了，关卡刚开始不久，一个戴眼镜的小乌龟就会坐着筋斗云飞过来骚扰，把带刺的乌龟砸得满地都是，（悟空，告诉过你不要乱扔东西了，砸到小朋友怎么办……）但是在如果大叔处于白衣状态，并且你的操作技术高，不仅可以把他打下来，还可以抢走他的筋斗云，飞到高处得到第一个星币。本关有一个倒挂的黄色的水管也要用乘云飞入，里面是第三枚星币。

**2-3** 第一枚星币的位置有点高，必须使



用蹬墙跳获得，接着在一朵食人花附近取得第二枚。走不久有一个问号机关，按下后水位会自动上升，顺路捡到第三枚，这时如果水位还没有退下，那么会出现一另一个问号按扭，按下它水位会继续上升，红色海盗旗开启的是隐藏关卡2-A。

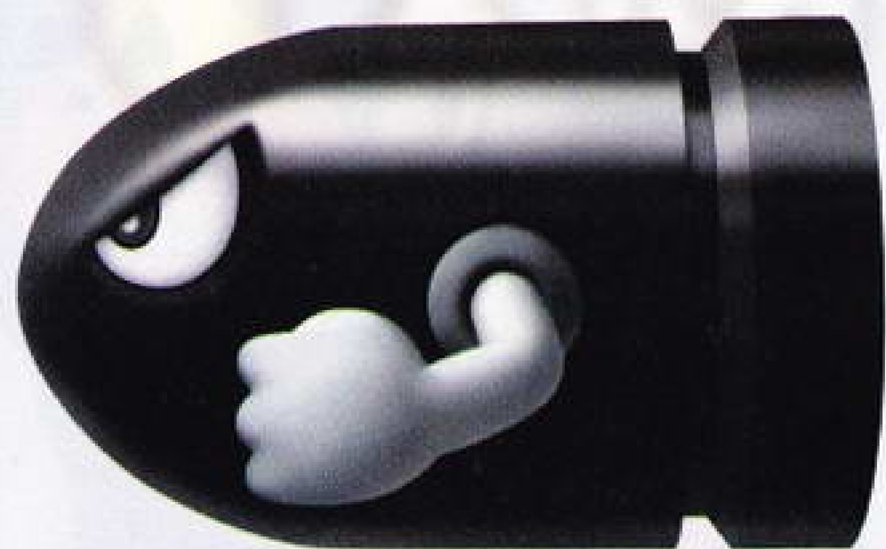


**2-A** 本关又可以看到旋转的蓝色弹簧，前两个星币都在它们的上方。在最后的绿色水管上方还有一个倒挂的黄色水管，可以利用踩乌龟的方法跳到上方，水管内不仅可以获得第三枚星币，还能开启World-2炮台的隐藏分支。按照通常的路线通关直接到达城堡关。

**2-4** 利用蹬墙跳能力获得第一枚星币，它在一朵食人花处。沿途的水中可以看到一个红色的水管，进入后左面是第二枚星币的隐藏点。关底有两只投掷飞斧的乌龟，比较难对付，特别注意它们边上还有第三枚星币。本关的分支路线在途中一个阶梯的底部，需要变成微型马里奥才可进入管道。

**2-要塞** 本关会出现一些黄色的绳索，马里奥可以抓住，并进行攀爬。第一枚星币就在其中一根绳索附近。黄色门内有一种移动的筐，在里面不停地使用蹬墙跳就可以随之上升到高处，快出门时可以看到第二枚星币。第三枚在出门后的左侧。小库巴还是同样的傻……

**2-5** 第一枚星币所在位置比较高，在一种会移动的砖头附近，利用三连跳或者是踩乌龟的方法可以吃到。新出现一种跳跃的火焰，无法消灭，麻烦的是第二枚星币就是在那附近，要得到该星币必须先顶出隐藏的"P"字开关，流沙地形会把大叔慢慢淹没，不停使用跳



跃动作就可以防止被流沙吞噬。那种假砖头敌人有时也会帮忙，利用它的弹跳特性可以取得第三枚星币。



**2-6** 本关出奇的简单，也没有什么分支，三枚星币的位置非常明显。

**2-城堡** 小库巴又设置了什么奇怪的机关，路上会有带刺的铁球落下，只有蹲下躲在小坑里才能免糟伤害。取得路上第一枚星币后，会碰到会发射导弹的大炮，大炮本身不能破坏，但它的炮弹可以踩爆，看准时机利用炮弹的特性可以弹跳到高处拿到第二枚星币。关卡结束前有个大铁球，用上方的绳子荡到对面可以吃到第一个微型蘑菇，顺便还有一枚星币。本关BOSS是一条6节沙虫，它会潜入地下并在另一处冒出来，当它处于三节状态时才可以进行踩踏攻击，有火球做武器当然是最好的。使用除微型马里奥外的其他状态打败BOSS会进入World-3，否则进入World-4。(注意，微型马里奥的攻击力极弱，必须使用坐蹲才能产生攻击判定)

## WORLD-3

**3-1** 水中移动比较难控制，最怕的是一些会跟踪的小鱼，有时候躲都躲不及。还有一条蓝色的大鱼非常恐怖，一但被吞噬，大叔就变成美味的晚餐了。(－ －)路上有三根并排的水管，其中一个藏有星币。其他两枚只要注意及时取得就可以了。

**3-A** 一开始会有几个投掷炸弹的敌人，他们投掷的炸弹是可以抓住的(炸弹变红色就是快要爆炸了，一定要在这之前扔出去)，炸开排满的砖块可以得到一枚星币。在水下的某个砖块里可以取的蓝色蘑菇变成微型马里奥，利用超人般的弹跳力把第二枚星币轻松纳入囊中。第三枚在水面上，微型马里奥可以一展“大叔水上飘”的绝世轻功了……

**3-B** 第一枚星币被砖块隔开了，不要着急，去前面的红色水管绕一圈就能够着了。得到后还要按原路返回，其他两枚很容易发现。

**3-C** 路上的开关可以开启隐藏的砖头，一路沿着它狂奔就能到达星币处。其他两枚也没有什么难度。

**3-2** 黄色的水管内藏着一枚星币，再走不久会新出现一种移动平台，它会沿着线描出的轨道前进，到达终点后会自动消失，第二枚星币就在那个平台附近。小心蘑菇平台，估计是喝多了，摇摇摆摆难以站稳，最后一个平台甚至摆到接近90度的直角，相当危险。蘑菇上方倒挂的三个水管可以找到通向隐藏关卡的海盗旗。

**3-要塞** 利用3D机能创新的关卡，本关的目的不是向前走而是利用铁丝网向上爬。敲击活动开关一端就能到铁丝网的反面。第一枚星币利用蹬墙跳可以吃到，然后一直向上走，从另一个开关折回正面后返回取得第二枚。第三枚星币在最上方右侧的门内。

**3-3** 路上的一个问号按钮左侧可以找到第一枚星币。接着走会出现一排高低不等的水管，进入后会得到大量金币，其中三号水管是星币的藏身之处。再前进会看到一个向左指示的牌子，等一会儿会冒出四只喷墨汁的墨鱼，拿了星币就逃吧，大叔是不吃铁板烧的。

**3-鬼屋** 鬼屋顾名思义就是闹鬼的房子，取得第一枚星币的时候速度要快。白色的小鬼喜欢和你躲猫猫，正面朝着它就会停止移动。踩下第二个问号按钮后，迅速跳到左侧楼梯上取得第二枚星币。如果有乌龟装的话，撞开底部的砖块发现第三枚星币。在某个问号开关左侧有一扇黄色的门，其实那扇门左侧还有一扇隐藏的黄门，进入后开启World-3的大炮关。



**3-城堡** 本关会再次用到三连跳技巧取得沿路的星币。BOSS是一条大鱼，除

了飞起来攻击外，还会召唤一群小鱼。等它攻击过后趁其虚弱连踩三次就能解决。

## WORLD-4

4-1 注意大叔的头上，狡猾的蜘蛛会突然倒吊下来，不过三枚星币都在蜘蛛附近的高处，顺便可以利用它们做跳板。路上有个砖块可以顶出一条长藤，爬上去可以打开奖励关卡。



4-2 第一个星币没什么难度，第二枚在蘑菇平台的下方，要算好时机跳跃，防止掉下去。第三枚金币的位置比较难找，要从下方顶连接平台的一个方块，长出一根长藤后爬上去获得。注意千万不能用坐墩，否则出来的就是另一个道具了。

4-3 此关一开始就要上演一幕新版“生死时速”，必须以最大的速度的向前冲，最好算准提前量，否则大叔就被压成肉饼了。第二枚星币在两条泥鳅中间，不难拿到。流程过半的时候有个问号机关，踩下后关闭管道的水流，然后从下方右侧的水管进入后可以获得第三枚星币。

4-要塞 又是铁丝网版面，首先找到转换开关，使马里奥到达铁丝网的背面，然后在左下角找到第一枚星币，另外两个都在网的正面。最后依然是傻傻的小库巴……看来和他老爸一样顽固。

4-4 第一枚星币被两只毛毛虫守护着，需要先灭之而后得。后面两个都需要用到蹬墙跳技能，虽然容易发现，但想得到还是要下一番工夫。

4-鬼屋 进入鬼屋后，进入第一扇门，踩下按钮后，跳上任意一个方块。大叔会被自动传送到星币所在的位置。第二枚考验的还是速度，在隐藏方块未消失之前利用蹬墙跳能力取得。如果这时处于微型马里奥状态，先跳跃到方块右边的L型水管上，再蹬墙跳到上方平台上，就能取得第三枚。注意这里还有一扇黄色的门，是开启分支4-大炮关的房间。

4-5 炸弹、炸弹还是炸弹，三枚星币都要用炸弹才能取得。本关还会出现一种自动开合的桥，有两枚星币都藏在这种桥的附近。

4-6 乘龙延岸可以取得两枚星币，第三枚要踩下红色按纽，进入右上的绿色水管取得。

4-A 本关水上平台较多，得到星币的方法主要是利用会飞的红色乌龟做垫脚石，到达高处获得。第二枚的取得方法也一样，踩着乌龟进入上方水管。出水管后，在到达旗帜前，有3个连在一起的水管，最左面一根内藏着第三枚星币。

4-城堡 第一个直接可以取得，然后到达一块压路的大石边，等待它帮你开启向下的道路，下行取得。流程过半后找到最后一枚。第4大关的BOSS就是变大后的杂兵(真的很大……)，先跳起踩下位于中间的按钮，然后跑到两边的平台上，待其升起后使用坐蹲猛压才能产生有效攻击判定。

## WORLD-5

5-1 下雪啦！整个第5大关都在一片白雪的覆盖下，雪天路滑，行走请小心。第一枚星币只要利用问号坐垫脚，跳上去即可取得。第二枚星币要跳到会飞的砖块上到达。关底有一个黄色方块可以像积木一样连续顶出4个，最后一枚就在平台上。



5-2 第一个星币被砖头围着，要是处于普通或微型状态就只有看的份了。这里星币的取得顺序需要调换一下，先来到第三个星币下方，使用这里的弹簧，可以轻松取得。然后将弹簧搬回两根倒挂的水管中，弹跳进入其中的





黄色水管找到第二枚。

**5-要塞** 没什么可以提示的，很简洁的一关。小库巴还是玩着那些老把戏。

**5-A** 路程过半的时候可以看见第一枚金币，几个蘑菇平台附近的某个砖块可以顶出一条长藤，还是要注意顶的方向。踩下开关后利用蓝色弹簧可以取得第二枚星币。关卡结束前的伸缩平台上挂着第三枚星币。

**5-B** 本关星币收集没有什么难度，需要提示的是隐藏分支的进入方法，首先取得蓝色乌龟装，然后在关卡结束前的地方撞开砖块开启5-水管，直接到达城堡关。

**5-C** 新增加的敌人拳击幽灵会一拳击碎前方的墙壁，第一个星币还必须依靠它的帮忙。第二个枚在上下移动平台右下，如果怕麻烦可以丢个乌龟壳过去。在平台上面的砖块里可顶出长藤，不过首先需要把上方的砖块顶开，千万要注意。爬上去后再让“小拳”帮个忙，第三枚终于也入手了。

**5-3** 第一枚星币在斜坡前的冰平台上，通过踩飞蘑菇到达。路上的问号砖块可以顶出长藤，但先不要走，向下是第二枚星币隐藏的位置。最后利用蹬墙跳取得第三枚。注意路上的一个悬崖跳下后会进入隐藏房间(不小心掉下去发现的- -b)，但是还必须有微型蘑菇。进去后就发财了，里面是大量金币。

**5-4** 第一枚星币位置很高，要等伸缩蘑菇到达最顶端时跳跃才够得着。第二枚星币需要在微型马里奥状态下穿过小洞取得，或可以通过扔乌龟获得，但难度较高。第三枚一定要从前面进入，底端的空档其实有隐藏砖块挡路，错过了就来不及了。

**5-鬼屋** “小拳”看来还真的有用，这次又要用到它了，破坏砖头后蹬墙跳获得首枚星币，第二枚在黄色门内，而且不那么容易了，要抢在“小拳”前面获得，否则垫脚石会被破坏，出门重新来过过吧。不久后会看到三块摆成三角样子的砖块，站在上面可以顶出长藤。这里果然是鬼屋，



连升降平台都会闹鬼，忽上忽下的。躲避滚落的石头，进入右侧的隐藏通道取得第三枚星币。出门后是隐藏分支5-炮台的海盗旗。(这门炮会直接把你打到最后的第八大关)

**5-城堡** 第一次出现的传送带会把你往反方向送，在拿第一枚星币的时候要注意下面张开打嘴等待美味的食人花。第二枚必须先等弹簧落下来后弹上去，时机要抓好。第三个在要先跳到版面最上方，最好处于微型状态，向前跑一段落下来得到。本关BOSS是一朵巨大的



食人花。体形虽然可怕，可脑袋不好使，等待它晕眩后攻击是最好的方法。使用微型马里奥打败它会进入World-7。

## WORLD-6

**6-1** 岩石山的环境比较恶劣，到处都是沙漠戈壁，还会吹起龙卷风，搞笑的是马里奥跳悬崖时的动作，相当猥琐- -。星币在悬崖右侧的平台上。记录的旗帜出现后左侧可以得到第二枚。关底附近的悬崖下有第三枚星币。

**6-A** 本关的特效做的非常华丽，龙卷风会把马里奥大叔带到高处，第一枚星币就要靠它搭个顺风车。前进不久在一个沙瀑布处内发现隐藏房间和第二枚星币，不要错过。接近关底会有两根并排的水管，进入黄色水管后得到最后一枚。

**6-2** 本关会有潮汐出现，借助水流可以游到原本到达不了的高处。从红色的水管出来后，一棵椰子树下能顶出一根藤，爬上去后即可获得第一枚星币。向右走从水管处发射出去

即取得第二枚星币。利用无敌星星冲进一堆针刺怪中取得最后一枚。

**6-要塞** 第一枚星币在大木桩处，小心别被压扁了。第二枚星币在第一扇门内的房间里。在BOSS门前使用蹬墙跳技巧进入绿色水管内取得第三枚星币，注意，门内相当的危险……本关是小库巴最后一次以这种形态出来丢人现眼了。

**6-3** 一些方块在本关会被蜘蛛丝挂起来不停晃荡，攻击后它们就时会安静，站在上面取得第一枚星币。进入一排水管中的第二个绿色水管内获得第二枚星币，第三枚星币有两种取得方法，如果有巨型蘑菇，直接将水管踢开就能取得，否则变成微型马里奥从上方跃过水管也可以取得。



**6-4** 旋转火球的出现让游戏的难度大大增加了，不算准时机的话难在不损命的情况下取得第一枚星币。中途记录点左侧可以看到第二个蘑菇。最后在管道里取得三枚。

**6-要塞2** 三个都在显眼的位置上，但无一例外的是周围全是刺，小心被捅成窟窿。最后一枚最好是利用绳索爬过去。

**6-5** 水下关卡，会刮起恐怖的旋涡，一但被卷进去就玩完了。第一个在途中可以看见，在版面移动前迅速进入黄色水管得到第二枚星币。接着向前走可以隐约看见旋涡两侧藏有砖头，旋涡下方是可以进入的。

**6-B** 在第三个秋千下利用走过来的乌龟砸中星币拿下第一个。接着继续蹂躏弹射水管上方的乌龟，跳起来来取得第二枚星币。最后第二个秋千处晃到上方平台取得第三枚。

**6-6** 在开始没多远的地方利用弹簧的下冲技能将旁边那一直排的砖块消掉，踩下P字开关，之后得到。再次利用另一个旋转弹簧弹射到最高处，星币下面的木桩上锁着一只大狗。还是利用弹簧



踩中飞天的敌人后蹬墙按到P按钮，进入右面绿色水管内取得。

**6-城堡** 熔岩上方的平台都会移动，不要掉下去了。在第一枚星币那里抓只可怜的小乌龟，一闭眼抛下去吧(阿门)。第二个位置很明显，不过要耐心等待一会儿。过了存档旗的位置后利用跑跳飞出版面上方华丽地吃到最后一枚星币，注意移动平台可能会挡住去路。BOSS是强大的坦克，攻击它的最好办法是变成巨型马里奥一脚踢飞，实在得不到巨型蘑菇的话只有慢慢等待敌人从门盖里出来后再攻击了，危险系数很高。

## WORLD-7

**7-1** 云上世界的风景很漂亮，不过掉下去的危险系数又增加了几倍。看到第一个星币的时候不要着急等待平台自动掉下去即可，否则下去就上不来了……第二枚星币需要踩在一个飞行砖块上，一路飞到最右面的水管里取得。第三枚在一个移动平台上，比起前两枚星币，这个就显得简单多了。

**7-鬼屋** 第一枚星币在那5扇隐藏门的左上那扇内。最上面门内利用坐墩技能可取得第二枚星币。最下面右下的门内，按照手指指的位置找到并启动问号开关，出来到最上面的门，就能看到P开关。踩下就马上跑吧，时间很紧，在砖块消失前跳到画面外，向右走就能取得第三枚星币。如果踩下按钮后向左走，可以在一块有光泽的砖头内顶出长藤，爬上去后可以找到通往7—要塞的海盗旗。

**7-2** 移动平台终于能够自己控制左右方向了。三枚星币都不难发现，不过路上的乌龟实在麻烦，第二枚星币利用扔乌龟壳的方法得到比较容易。最后的乌龟群好恐怖……



**7-3** 实在佩服老任的创意本关居然是在一条大毛毛虫的背上，并且毛毛虫会按照二谷一峰的规律扭动自己的身体。一开始就能看见第一枚星币，第二枚也能轻松得到。第三枚星币的位置非常变态，很容易被忽略，就在



马上要到旗帜的阶梯上可以压出一根长藤，爬上去就行。

**7-要塞** 本关很简单就能获得三枚星币，不再赘述了。本关就是刺好多啊！（记得笔者在这关挂了无数次……）

**7-4** 关卡刚开始后右边有个螺旋弹簧，跳到高处就是第一枚星币的位置。第二个也在螺旋弹簧附近。第三枚星币在会飞的问号方块右边，在微型马里奥状态下进入右侧的水管可以开启隐藏道路。

**7-5** 第一个星币被砖块团团围住，用炸弹炸开就可以了。第二枚星币在路上那个被封住的水管内，要在巨型马里奥状态下推开才可得到。最后一个周围全是大炮……在巨型大炮周围用炸弹炸开砖头，进入水管出来后开启通往World 7-A的隐藏道路。

**7-6** 第一个在中途记录右边的2排砖头上，先破坏挡路的砖头，再顶出下方的藤条，上去后取得，继续向前直接开启通往World 7-7的路。但想要拿后两枚星币，还是原路返回，继续向前走一段路后取得第二枚星币。看到满天的飞龟没有，利用右侧的三只飞龟连续踩跳到红色水管处，出来后就能见到第三枚星币。



**7-7** 本关的危险系数已经到达一定档次了，三枚星币都在腾空的地方。如果够不着的话，还是老老实实练习乌龟投掷技术吧……前两枚星币在开场时就能看到，第三枚可以在流程过半的时候在高处发现。

**7-A** 本关居然全部都是管道，相信大家在这个关卡里一定已经晕头转向了，刚开始进入绿色水管后，向右可以打出隐藏的砖块，进入右侧的水管得到一枚星币。在关卡的最右面找到弹射管道，利用它弹到高出，然后蹬墙进入旁边的水管内取得第二枚星币。最后一枚星币要在微型马里奥状态下，进入中途记录点右侧的水管里获得。

**7-城堡** 本关有两个移动的平台作为路线的引导，跟着走就是了，要注意的是铁球和火焰的连续攻击，千万不能放松警惕。第三枚星币的位置比较刁钻，掌握不好再次起跳的时机很容易就挂了。BOSS为蓝色的云龟，看来他还是改不了乱扔东西的习惯，只有等其降落的时候招呼它。

## WORLD-8

**8-1** 很恐怖的最终大关，刚进入的时候就是背景音乐也能吓你一跳，路上会有乌鸦不断地骚扰攻击，比较麻烦。在取得第一枚星币之前，一开始在悬崖边可以看到三个砖块，得到弹簧后就能够得着第一枚星币了。第二枚星币要利用踩炮弹技巧弹到空中取得，第三枚星币在巨大炮弹的下面。小心，这里是进去简单出来难。



**8-2** 这关要频繁利用开关放水的原理前进，在某个水管出来后，来到一个布满砖块的房间，在右起第4个砖块的地方使用坐墩向下不断压碎砖块取得。接着在下一个场景的最上方，利用踩敌人加蹬墙跳的高难度动作艰难得到第二枚星币，这里还是推荐变成微型马里奥，难度系数会降低很多。第三枚星币在最后一个场景中踩开关取得。

**8-要塞1** 第一枚星币不算太难，看准时机跳起踩在移动平台上就能拿到，第二枚星币更是乖乖等在前进的路上，最后一枚在BOSS



门的入口上方，顶出隐藏砖块才能取得。经过了那么长的时间，小库巴最终还是稍微变强了一点，但将它投掷出来的龟壳反扔给它后，还是可以轻松解决它……

**8-3** 一开始就有会冒出一条大鱼，拼命向前逃吧，被它追到可不是好玩的事情。

**8-4** 蜘蛛蜘蛛，又来蜘蛛了，它怎么不会掉点别的，比如金币……（某人：想钱想疯了吧你？）第一枚在存档旗出现后的上方平台上，助跑后就能跳上去。第二枚星币在某个移动平台上，顺路收走。第三枚需要吃下微型蘑菇缩小后进入微型水管，取得无敌星星，然后赶在它消失前获得。



**8-要塞2** 先跳上右边的移动平台，然后才能取得第一枚星币。在第二枚星币处撞击红色方块，使平台处于最上方就跳上即可取得。最后一枚星币要先切换平台到最下面的轨道，位置就在BOSS的门边。骷髅库巴不比它儿子聪明多少，依然踩它身后的开关就能解决。战斗结束了吗？没有……看来战斗仍将继续。

**8-5** 本关虽然比较危险，而且半路上没有存档的旗。前两枚都不难发现，还是乌龟砸金币的老方法。第三枚在关底最上面的平台上，怎么跳上去就看你本事了。

**8-6** 岩浆不断地涌上来了，本关十分像F C 上的《马里奥兄弟》（又称《水管工》），左右两边是相通的，3枚星币都没什么难度，抓紧时间即可。

**8-7** 最讨厌那个胖胖的乌龟，光扔锤子就算了，还玩地震，本关的乌龟种类之多，简直不敢想象。天知道这关我重复挑战了多少次，三枚星币都在那些乌龟边上。

**8-8** 看到远处喷发的火山了没有，这可不光是背景，飞出来的石头可是很危险的。注意路上有一根细小的水管，需要在微型状态下才能进入，里面有一枚星币。

**8-城堡3** 黎明前的黑暗总是难以忍受，本关也一样，不要被它的难度吓到了。只要能过本关，路上的三枚星币相信你能轻松拿下。

**8-大城堡** 终于来到最后一关了，拼命向前跑到熔岩地带，路上可以得到前两枚星币。后面是经典到不能再经典的无限迷宫（激动+怀念中），按照下上中的顺序就能顺利通过。最后会见到第三枚星币。正常的方法是先压掉石块后变成微型马里奥进入取得。但如果你对自己的操作有信心，破坏砖头后跳到右边平台上，然后直接冲刺回去，利用滑铲也能取得第三枚星币。

小库巴还没死心，它收集了库巴所有的残骸，利用特殊的魔法把父亲复活了。（伏地魔？）最终战是父子齐上阵，先解决小库巴，然后利用库巴跳起的间隙迅速跑过桥按下按扭，这个世界清净了。

最后是传统的好莱坞式结尾——kiss-ending！

文 UP TEAM/songkai123 编 软饼干




本作是为暑期上映的《X战警3》造势而专门制作的。游戏中玩家将领导X战队继续与破坏世界的邪恶势力进行抗争。游戏画面细腻，直接在触摸屏上操作的游戏方式比较新颖。本作游戏音乐方面也算是中归中矩，所营造的气氛比较贴近当前游戏场景。值得一提的是游戏拖慢现象比较少见，只是敌人的种类、攻击方式过少而导致游戏的难度较低。

**X战警 官方游戏**
**X-Men The Official Game**

◆Activision◆ACT◆2005年5月16日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆512Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

## 系统祥解

游戏上屏显示角色的基本信息、本关任务，而下屏是主要的游戏画面。画面中红色槽为HP槽，同样是3人共用，只能靠版面上的红色能量块回复。

## 超级模式

绿色槽是超级模式的能量槽，所有角色共用，点击角色就能发动超级模式，此时角色的能力会有所上升，但能量槽会慢慢消失。能量槽靠版面上的绿色能量块回复。

## 评价系统

过关后系统会给玩家在该关的表现给予一定评价，影响评价的因素包括有过关时间、杀敌数量、取得的金钱数。评价以星级数表示，最高评价为5星级，取得的5星级评价越多，我方的能量槽和HP槽就越长。也就是说，在初期多取得5星评价是降低难度的一种方法。

## 游戏操作

| | |
|---|---|
| 十字键/XYAB | 角色移动，分别适用于习惯左/右手的玩家 |
| L/R | 向左/右切换使用角色。 |
| 攻击 | 直接点击下屏的敌人会锁定对方，角色会自动锁定的敌人并进行攻击。只有锁定的敌人被消灭，否则我方角色的攻击不会停止。 |

## 角色介绍

**金刚狼（Wolverine）** 近距离作战的角色，拥有小队中最高的攻击力和打击范围。弱点是无法对空中部队造成伤害。超级模式的效果增加攻击力和范围。

**冰人（Iceman）** 小队里长得最为顺眼同时也是最弱的角色，由于使用远距离的气弹，因此攻击力很低，多用于和敌人周旋或和空中部队交战。超级模式的效果为增加武器射程与攻击力。

**万磁王（Magneto）** 利用超能力作战的角色，是综合实力最强的角色，可以自由控制版面上除敌人以外的所有金属物品作为武器。超级模式中可以破坏一些大型障碍物。

# 流程攻略



今天原本是一个宁静详和的好日子，可是突然在各地涌现出大批未知高科技机甲部队、异型，并开始以美国各大城市为中心迅速向全世界扩展，已经开始袭击普通市民，警察也对此毫无办法……几天前，受Professor X之托去对敌人的来历进行调查的Magneto突然像从人间蒸发似的失去了联络。Professor X于是让战队里的另外两名队员前去寻找Magneto的下落。

## 1-A

Professor X通过通讯装置找到了战队成员Wolverine。在谈话中，他希望Wolverine能前往东部和另一伙伴Iceman会合，共同寻找Magneto的下落。通讯中断后Wolverine便准备动身。

**过关条件** 取回4颗能源石

**要点解析** 作为游戏的第1关，难度自然不高。但本关的限制相当多，我们可以先熟悉游戏的基本技巧。本关需要注意路上的两场强制性炸弹清除战，一旦接近这种自爆炸弹，便会引起大爆炸，造成的伤害值比较高。需要玩家眼明手快地点击炸弹。另外，为了完成5星评价，在最后一个能源石处，先把后方的重炮台毁坏再去取得能源石过关。

## 1-B

同一时间，在东部的Iceman也收到了Professor X的讯息，这里也被敌人给占领了。Iceman接受了Professor X的汇合命令，准备强行突破敌阵前往西部和Wolverine汇合。

**过关条件** 到达回合地点

**要点解析** 本关同样是上手关，控制角色Iceman适合远距离的对空战斗，路上的道具可以直接点击下屏取得，可以省下不少时间。到达桥时建议慢慢推进，下方有一场强制炸弹战和两个炮台等着我们的到来，到达版面最后的汇合地点就能过关。



## 1-C

终于在中部汇合的两人再次收到Professor X的通讯，Professor X想让二人追踪敌人首脑之一的Deathstrike，并借机去寻找失去联系的同伴Magneto。

**过关条件** 到达指定地点

**要点解析** 本关能同时使用Wolverine和Iceman，通过“L/R”可以进行切换，两人对不同种类的敌人各有优势，玩家可以依照情况选择使用角色。如果想要达成100%杀敌评价，在下方的大桥上要迅速消灭敌人，不然只能得到94%左右的分数，通过大桥后开始BOSS战。

BOSS 1

2人追上了Deathstrike，果然美国的异型事件和她有所关联，当2人想要劝说Deathstrike时，却被她一口回绝：我们变异人是不可能和人类生活在一起的！

对手Deathstrike和Wolverine一样属于近战角色，此战建议用Iceman进行远距离作战，只要保持一定距离，她根本不可能伤害到我方，中间出来干扰的杂兵建议更换成Wolverine消灭，不然不仅不能达成5星评价，更会为躲避BOSS的追击而形成险境，坚持不久后便能取得胜利。

## 2-A

另一方面，Professor X也找到了变异怪人Nightocrwler，进行附近区域的危险物品清除工作，同时协助Wolverine一行人的进程。

**过关条件** 清除炸弹



**要点解析** Nightocrwler的任务都是清除危险物品，只要把特定的敌人或物品破坏就能过关。本关的任务是把地图上的5个炸弹清除，它们分别位于地图的开始处／上右方／上中处／上左方／最左。另外为了达成100%杀敌评价，个人建议还是顺道消灭路上的敌人为好。

## 2-B

失去Professor X的讯息后，Magneto独自一人凭着记忆来到一处新地方。在这里，Magneto找到了通讯装置，Professor X告诉他任务内容和同伴的位置后，Magneto便出发寻找Wolverine一行人。

**过关条件** 到达指定地点

**要点解析** 本关使用角色为Magneto，他具有控制版面上除敌人外一切物体的超能力。一开始用超能力破坏挡路的路障，来到一座墙壁面前，这里玩家点击墙壁进入锁定模式，然后让角色进入超级模式再次点击墙壁就能够破坏，能量不够可以杀死无限出现的敌人来补充，之后的强制炸弹清除战要小心，因为作战范围很小。

## 2-C

3人组终于汇合，而Professor X又带来了新消息，Deathstrike和幕后的首脑准备碰头，因此希望3人继续追综Deathstrike。3人商量后决定由Wolverine先行离队进行追踪，而另外2人进行正面突围。

**过关条件** 到达指定地点

**要点解析** 这关只能使用Iceman和Magneto，个人建议使用Magneto进行作战，毕竟打击面比Iceman大很多。前往指定地点的路上会被4道门阻挡，玩家需要把该处的敌人全部消灭才能开启大门前往下一地点。需要注意的是第二部分，这里要同时面对炸弹兵和飞行部队，建议在宽阔的地点先把炸弹兵消灭干净再前进，这样会轻松很多。第三部分的重炮台用炸弹可以轻松击破，突破第四道门便和Wolverine汇合，接着进入BOSS战。

BOSS 2

Wolverine回来后告诉2人，Deathstrike准备和一个叫Silver Samurai的接头，3人正要前往汇合地点时，却被Silver Samurai设下的伏兵所拦截。

对手是铁甲武士，相对于第1大关的Deathstrike，铁甲武士的攻击范围大得多，同时版面上还会出现逆时钟移动的飞行部队，如果不介意杀敌评价的话可以用Magneto控制两旁的炸弹快速击破铁甲武士过关。反之建议使用Wolverine和铁甲武士周旋，并借机击破敌人飞行部队即可达到100%杀敌评价。

## 3-A

**过关条件** 取得5个星星

**要点解析** 本关要控制Nightocrwler寻找到版面上5个星星，其中3个在版面上方，1个在初期地段，最后1个在版面最深处。到达最后1个星星的路上会遇到很多炸弹，建议使用超级模式突围，另外击破全部敌人即可达到100%杀敌评价。

## 3-B

Wolverine的情报果然没错，Deathstrike和Silver Samurai已经碰头并准备进行下一步计划。另一方面，刚刚到达Silver Samurai基地的3人组发现在Silver Samurai的基地内到处都是异型，这更加加深了他们对此处的怀疑，于是决定深入调查。

**过关条件** 到达指定地点

**要点解析** 本关的要求是到达Deathstrike和Silver Samurai的汇合点，本关分为3部分，首先要到右下处去拿到闪光钥匙来开启激光门，进入强制战斗。消灭敌人后前去上方把里面的敌人清理干净，再沿着下方推进就能到达汇合地点。

## 3-C

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 本关和3–B大同小异，需要注意的是在开启第2道激光门时要用Iceman消灭上方被墙壁隔开的两个杂兵。本关要想取得5星评价需要消灭打开最后机关时出现的敌人援兵。到达最下方的地点进入并展开BOSS战。

BOSS 3

3人组终于追上了Silver Samurai，他交代了Deathstrike事情后便留下来对付3人组。同样，他也保持着绝对不可能和人类和平相处的理念。

Silver Samurai其实和第2关的铁甲武士的攻击招数基本相同，其独门绝招落雷十分容易躲避。注意两旁出现的飞行部队，击破10个达到评价的最低线就能专心对付BOSS了。同样还是推荐Magneto使用炸弹进行攻击，不仅伤害高，而且炸弹还能挡住飞行部队的子弹。

## 4-A

过关条件 击破恐怖份子

**要点解析** 不要被版面内的炸弹群吓倒，其实是相当简单的一关，只要控制Nightocrwler不断地打破油桶，打通炸弹间的缝隙，借此前进即可。最后的连环炸弹利用前面积累的能量发动超级模式，利用时间停止能力通过后消灭敌人即可。

## 4-B

从Professor X那里得到了最新的消息——Silver Samurai并没有死去，而是和Deathstrike一起进行着下一步计划。为了找出他们的所在地，3人组再次进入事件的起始点进行调查。

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 本关有两条路线：1种是无视100%杀敌评价，从开始的分支处直线而上，快速通过。另一条是从开始的地方破坏墙壁，绕路杀敌过关。总的来说本关没有什么值得注意的难点。

## 4-C

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 本关敌人大多是地面部队，我们可以依照情况活用Magneto和Wolverine的能力进行破关。杂兵用Wolverine可以轻松消灭，而飞行部队和重炮台利用Magneto控制油桶的能力来进行攻击。注意第2个炮台消灭后，不要急着下去破坏门，否则会被炸弹围攻。最后到达目的地即可进入BOSS战。

BOSS 4

BOSS为重型炮台，由于对方的攻击全是子弹，主打自然还是Magneto，利用他的能力控制炸弹可以挡住BOSS的一切攻击，另外只需击破几个杂兵就能达到100%杀敌评价。

## 5-A

经过调查，3人发现敌人的首脑并不是Silver Samurai。而同时，Professor X也找到了最新的情报，接到任务后的3人立马前往调查。

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 关卡里会有两场难度比较高的战斗，由于躲避范围小，能否安全通过就看玩家的操作技巧了。另外，在本关会经常出现大批地面和飞行部队。由于可以利用的物品很少，因此依照敌人配备随时在Wolverine和Iceman间切换就很重要。到达地点后即可过关。

## 5-B

过关条件 找到6个星星

**要点解析** 本关主要操作Iceman，一些地点要找到特定的星星才会被开启。找到第5颗星星时后方的墙壁里会出现敌人，如果要完成评价的话需要注意了。在最里面拿到第6颗星星后过关。



BOSS 5

铁甲武士的强化版，攻击招数增加不少，和第1个铁甲武士不同，本关的BOSS更擅长远距离攻击。击破5个杂兵便可以专心对付BOSS，当BOSS的HP少于50%后，他会改为以近距离攻击为主，这时就要做小范围移动来躲避其攻击。而当HP为20%时则会进入超级模式。

## 5-D

过关条件 消灭5个白色敌人

**要点解析** 本关限制时间比较紧，有的地点需要全灭敌人才能开启激光门。任务要求的白色步兵见到Nightocrwler后会边撤退边攻击，因此本关要求行动迅速和快速清理自爆炸弹。

## 6-A

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 从前关开始出现的白色步兵对于3人组而言相当麻烦，配合关卡内不断出现的自爆炸弹会对我方造成不小的障碍。建议先不要理会敌人，突围到下方后控制Magneto，利用攻击力高的炸弹对敌人进行逐一消灭。难点在于最后的小道里，窄小的空间和很少的道具对我方比较不利，如果无视评价的话可以突围强制过关。

## 6-B

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 对于只能使用Wolverine和Iceman的本关，相对难度较高。开始面对白色步兵部队建议使用Iceman进行远距离作战。之后的公园内，将面对成群的地面部队和空中部队。由于地面部队的攻击都是普遍近距离的拳脚攻击，因此还是选用Iceman优先击破空中部队为好。之后基本没什么能对我方造成威胁的地方，到达闪光处后过关。

BOSS 6

敌人的重型要塞可以算是目前遇到的最强BOSS。主要体现在会不断出现杂兵来骚扰我方的攻击，而BOSS的攻击也十分麻烦。这里只建议1种策略，先用Wolverine快速消灭杂兵，然后迅速切换Magneto使用炸弹攻击。当BOSS的HP到40%后，BOSS将会在版面内到处移动并发动攻击，这时就要快速拿到炸弹进行攻击，不然BOSS的扫射会把炸弹破坏，十分讨厌。

## 6-D

本关难度不是很高，但要完成5星评价却相当麻烦。版面上到处都是炮台和飞行部队的组合，这样大大限制了进攻速度。这里运气也占很大比重，一不注意，炸弹就会被敌人破坏而导致攻击节奏减缓。当然，如果在HP允许的前提下，我们大可以利用超级模式下的Wolverine进行突围。

## 7-A

过关条件 消灭所有敌人

**要点解析** 又是讲究速度的关卡，要达成高评价，需要玩家以最快的速度把敌人全灭。敌人只配备有自爆炸弹和空中部队。这里不建议使用Magneto的炸弹攻击，因为上下行动去拿炸弹太浪费时间。Iceman虽然攻击力比较低，但只要能撑过一开始大群敌人的围攻，后面就十分容易了。当然，如果对自己的操作水平有信心的玩家还能选择把大群敌人引到一起用炸弹歼灭。

## 7-B

过关条件 到达指定地点

**要点解析** 本关推荐使用Wolverine为主打。其近距离作战能力在相对较窄的本关来说很占优势。途中的飞行部队先不要理睬，等到宽敞的地方再换其他角色消灭，按这种方法前进，很快就能到达关底。





## 7-C

过关条件 破坏5个炸弹

**要点解析** 开始会遇到强制炸弹战，中间有杂兵干扰，先专心消灭炸弹解除限制再去料理杂兵，由于限制时间相当少，在破关途中应尽量避免使用时间停止的超级模式。完成2场强制炸弹战后会遇到3台重型炮台所组成的部队。使用超级模式干掉炮台。5枚炸弹全在炮台的背后，全部破坏就能过关。

BOSS 7

BOSS木偶巨人相对来说还是很简单的一个BOSS，只会使用导弹攻击。需要注意一种跟踪型导弹，不仅攻击高，数量也相当多，对我方造成的威胁比较大。最好的方法就是用Magneto的炸弹防御，只要能应付了这招，其他攻击对我方几乎是没有威胁的。

## 8-A

3人组终于发现了Silver Samurai的行踪，并追踪到他们的基地。但Silver Samurai也不是好惹的，他们早以察觉3人组的行动，并派遣了大批的部队来狙击3人组。这里，由于Silver Samurai的电波干扰，3人组被迫失去了和Professor X的通讯，这也意味着接下的行动要完全靠他们自己来进行……

过关条件 追踪到Silver Samurai的飞机

**要点解析** 从本关开始，难度将提高很多。一开始先用Magneto的能力通过由无数炸弹组成的炸弹阵。之后控制计算机打开下方的大门进入第2阶段，这里要先拿到炸弹，然后一口气冲到下面击破重炮台，失败的下场只有被无限出现的杂兵围攻致死。连续突破2个炮台后就能发现Silver Samurai的飞机。

## 8-B

过关条件 到达会合地点

**要点解析** 相对于上关，本关的难度可以说下降了很多，一开始没什么需要注意的地方，本关的难点在于第2场强制炸弹战后的炮台部队。这里强烈建议玩家随身带上一颗炸弹，否则很容易被2架炮台夹击致死。

## 8-C

过关条件 追踪到Silver Samurai的飞机

**要点解析** 本关和上关一样，到处都有炮台+杂兵的组合，一路上慢慢推进，不然很容易形成被围攻的局面。半路上会发现Silver Samurai所乘坐的飞机，之后会出现由炮台+飞行部队+地面部队+自爆炸弹的组合，建议使用炸弹攻击来慢慢推进，全灭敌人后进入BOSS战。

BOSS 8

被3人组逼下飞机的Deathstrike和Silver Samurai并没有打算束手就擒，他们召来了一群手下想要拖住3人组的行动，但事实证明他们失败了，话不投机半句多，被追到死角的Deathstrike和Silver Samurai也开始向3人组做最后的决斗。

BOSS战比较特殊，首先我们要开始追击逃跑的Deathstrike和Silver Samurai，期间要通过4个被激光墙所拦截的地段，每个地段都要击破特定的敌人才能开启，由于杀敌数在强制战斗中就能够凑到，为了节约时间，路上的非强制性战斗能躲的尽量躲开。突破4面激光墙后就能到达和Deathstrike/Silver Samurai的战斗地点。这里由于要同时对付2人，因此比较吃力，同样建议使用热门角色Magneto来战斗，对手的招数和之前没有变化，不过由于躲避空间的问题，还是尽量把战场控制在下方空旷地带较好。主攻攻击范围广的Silver Samurai，他的落雷和大范围的刀斩对我方很不利，而Deathstrike不会对我们造成太大威胁。

## 9-A

打败了Deathstrike和Silver Samurai后，3人组得知了幕后的主使是Professor X的老对手，同时也是个疯狂的科学者。他想要

创造一个能由自己所支配的世界，因此也利用了异型人，为了阻止他的计划，3人组准备把残存的异型士兵全部消灭后，再向博士的基地前进。

过关条件 消灭所有敌人

**要点解析** 又是场歼灭战，要达成高评价还是要靠速度，关卡里前段出现的是飞行部队＋地面部队＋异型的组合，可以先使用Iceman把飞行部队消灭，再切换成Wolverine对地面上的敌人进行快速歼灭，之后会出现量产型的人偶部队，实力当然不能与BOSS相提并论。利用Wolverine的超级模式便能够快速消灭，消灭2个人偶就能开启激光门，使用Iceman击破炸弹后快速到达闪光点即可过关。

## 9-B

过关条件 击破4个异型

**要点解析** 本关要点是快速找到4个异型并击破它们，这些异型分别分布在左侧和右侧，之后2个位于第2部分版面的两侧。开始时先去右边把躲在敌人中间的异型消灭，之后不用管剩下的敌人，直接去左边，这里被炮台给包围住，我们要利用炮台只会朝一面射击的特点，先把最左上的炮台击破，之后利用剩下炮台的射击盲点逐一消灭。在最里面就能看见异型，干掉他后激光门开启。这里会不断出现自爆炸弹，不要理会，直接去两侧把异型消灭即可过关。

## 9-C

过关条件 找到3个闪光星星

**要点解析** 由于关卡内的可用资源实在太少，而敌人又以需要两枚炸弹才能消灭的机械人偶为主，因此这里的主打人物为Wolverine。路上的飞行部队比较讨厌，最好能优先消灭掉。要达成5星评价的要点在于击破人偶部队方面，尽量把它们集中起来，利用Wolverine的攻击能一次攻击4个敌人，依靠全体攻击能节省很多时间。在路上都能看到星星，一路前进，到达第3个星星处就能过关。

BOSS 9

本关的BOSS重型炮台强化版实在弱的可以……我们甚至不要移动就能做到不伤一丝HP轻松胜利的地步。当然，我们的目标是5星评价，只要用Magneto站在初期位置利用炸弹攻击。防御住BOSS的攻击后再把下方的杂兵消灭，当然也别忘了留几颗炸弹给BOSS，干掉10个杂兵就可以安心料理这个废材BOSS了。

## 10-A

过关条件 到达特定地点

**要点解析** 本关需要不断触动机关去开启大门，主打角色还是建议使用Wolverine，敌人的配置方面还是以地面部队和机械人偶为主，利用Wolverine的超级模式快速歼灭才是拿到5星评分的关键。在最后的强制战斗后注意后方会出现敌人的增援，要完成评价的玩家需要回去消灭掉敌人再过关。

## 10-B

过关条件 到达地图右下处

**要点解析** 这关形式很特殊，地图不是很大，地图被无数激光门分成数个区域。需要击破版面上的炮台来开启激光门才能前行。需要注意的是击破炮时不要操之过急，消灭设置在版面死角的炮台后会在上方的出口处出现敌人增援，如果没提前准备炸弹的话会比较麻烦。开启全部激光门后地图上又会出现大量敌人，注意快速歼灭。当然，也可以选择直接到达右下角过关。

## 10-C

过关条件 到达决战地点



**要点解析** 最终关卡，过关难度不是很高，主要体现在5星评价方面。敌人会不断出现，要想解决这点只能把前面的敌人解决后再回去，这时敌人才不会无限出现，到达最后的目的地便开始了最终BOSS战。



BOSS 10

最终决战开始，难度可以说是相当大的，左边会按一定规律出现自爆炸弹来骚扰主角。版面中的机械手不可破坏，只能躲避它的攻击，而另一头的巨大机械兵才是我们攻击的主要目标。本战强烈建议各位开启声音，敌人的每招攻击都有音效，听声辨位对我们帮助很大。机械手只会使用带有跟踪效果的子弹，看准空隙绕着圈跑就能躲开攻击，机械巨人还会使用落雷和几乎满屏的子弹攻击，第1招十分好躲，第2招只能靠炸弹来防御了。本战建议使用Wolverine，其较高的攻击力对我方的战斗比较有利。另外，当BOSS的HP剩30%时，它的攻击间隙会慢慢缩小。

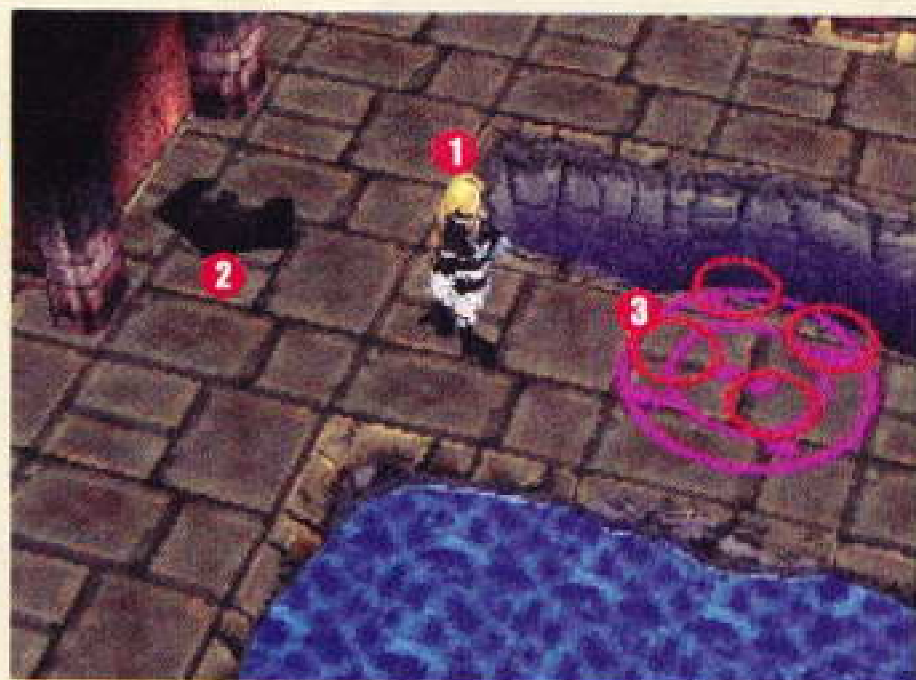
文 ZunniaSun 编 铭风

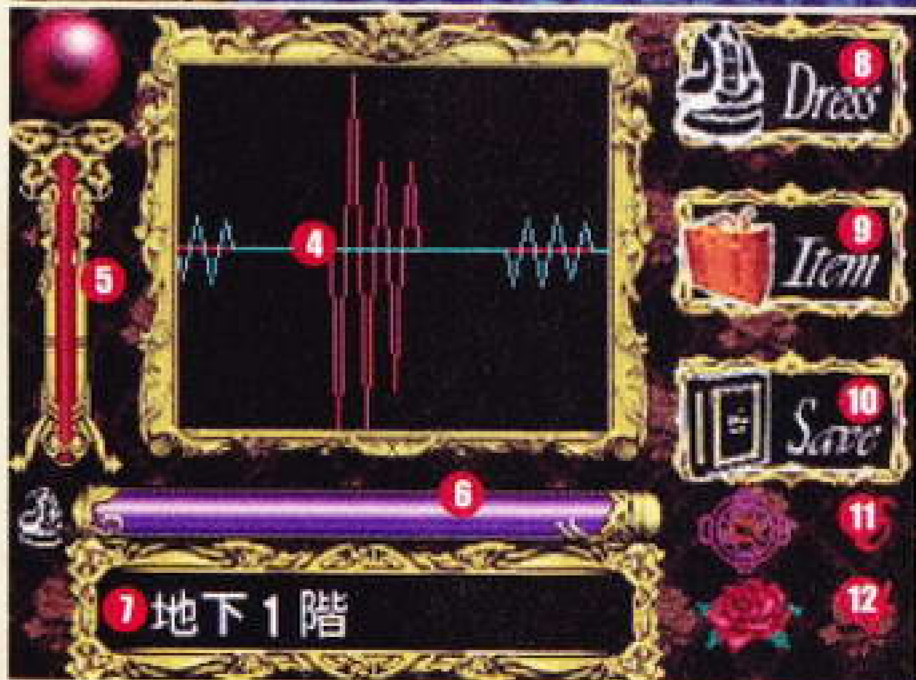



NDS上以小女孩为噱头的游戏真是越来越多，但相对其他剧情轻松、以可爱的小罗莉来吸引玩家的小游戏集合，同样以小女孩为女主角的《雾都奇谭 迷失少女》却是以其阴暗的世界观、华丽的哥特式风格吸引了不少玩家的眼球，而类似《钟楼》式的逃命式A·RPG游戏玩法也让玩家不断玩出紧张心跳的感觉，下面就让我们进入这19世纪诡异古宅的地下迷宫冒险吧！

**雾都奇谭 迷失少女**
Londonian Gothics 迷宮のロリィタ
◆megacyber◆A·RPG◆2005年10月13日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

## 游戏基本说明




1.游戏主人公爱丽丝：通过使用魔法在迷宫中躲避怪物，解救父亲。

2.怪物：平时不能触碰，只有在破坏了邪气之源ボアダムン才能接触。大部分怪物踩死后会得到物品、魔法服型纸或金钱，部分不能杀死的怪物通过对话可以为爱丽丝提供帮助和提示。

3.魔方阵：迷宫每层都会出现有魔方阵的地图，这些地图中只有破坏所有魔方阵，门才会开启，并可以附带回复少许DP值。

4.怪物感应器：每种颜色的波动代表所处地图中一个怪物，并且随着距离的接近波动振幅及波速都会增大，在游戏中借助它来判断怪物的位置从而灵活躲避其追击。

5.邪气判定槽：红色液柱，高低代表这一层中邪气的大小，在破坏了邪气之源后变空，而后随时间增涨，在涨满前可以进行反击、接触怪物，涨满后怪物再次暴走，并且层内所有已破坏的魔方阵也会复原。

6.DP行动槽：紫色液柱，代表行动力剩余量，在地下迷宫中跑步及发动魔法都会消耗DP值，平时会缓慢增长，破坏魔方阵时也会补给

少许，在礼拜堂可以一次补满。在耗尽后会变为金色，而一段时间内无法发动魔法及跑动。

7.位置显示：在里会即时显示爱丽丝所处位置。

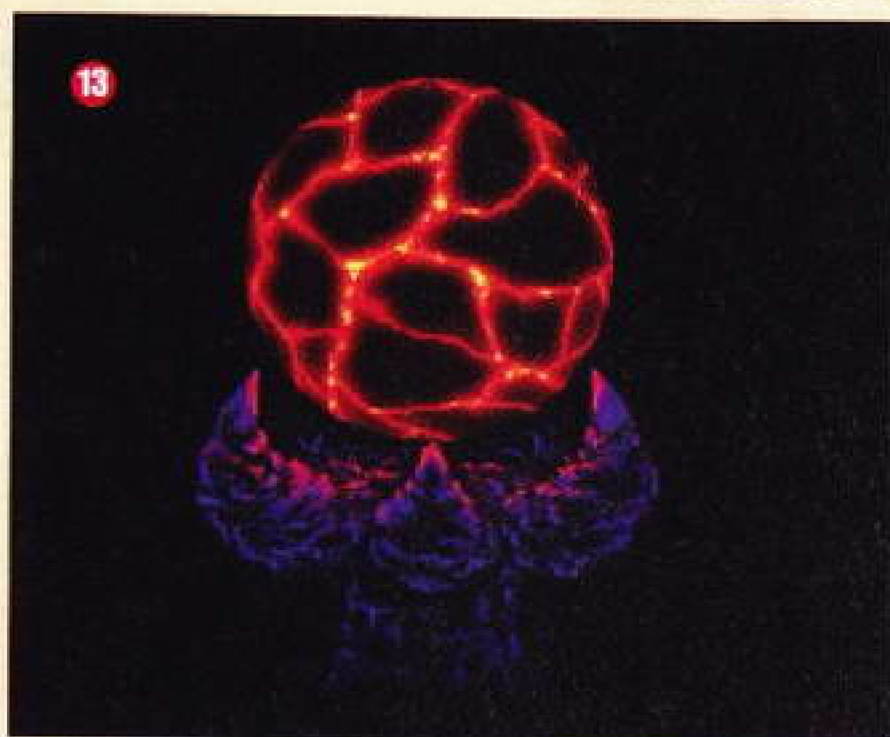
8.服装按钮：支持触摸屏操作，可以更换服装，查看服装用途及未制作服装型纸所需物品。

9.物品按钮：支持触摸屏操作，可以查看、丢弃当前携带物品，物品栏只能存放6个物品，所以要注意应以凑齐一两套服装所需为目标选择携带物品。

10.存档按钮：支持触摸屏操作，能够存储游戏进度。

11.未破坏魔方阵剩余数：显示当前地图内未破坏魔方阵数量，为0时地图门会打开。

12.爱丽丝剩余生命次数：最大为5，被暴走的怪物接触减1，可在礼拜堂回复最大值。




13.邪气之源ボアダムン：迷宫的每层都有一个跳动的火球，这就是导致怪物们暴走的根源！

## 关于礼拜堂和ミシン部屋（缝纫机房）和商店




迷宫里惟一两处绝对安全的地方就是礼拜堂和缝纫机房，在迷宫中多是以白色门柱出现。礼拜堂有传送、补给DP和生命的作用，但是需要注意，并不是每层都有礼拜堂，而看到某层礼拜堂一次都没有进入过的话将无法传送到该层。缝纫机房可以将集齐物品的纸型制作成服装，没有回复的作用，并且缝纫机房有门，不像礼拜堂，是需要破坏邪气之源才能进入的。商店在第9层才首次出现，并不是有特别的房屋，而是由恢复意识的善意怪物开店的。因此也只有破坏邪气之源后才能购买物品。出现位置如下：

礼拜堂：2、5、7、9、11、13、15、18、20、22、24、26、27、28、29、30

缝纫机房：4、7、13、15、18、21、23、26、30

商店：9、13、17、19、24、26、30

## 关于物品和服装型纸

其实物品栏中的物品都不能吃不能喝，只能用来合成魔法服装用，真正的剧情道具是不会出现在物品栏里的。物品及服装型纸的获得主要依靠虐怪，在破坏了每层迷宫的邪气之源后，走上前踏倒怪物后按A一阵狂踏就可获得金钱、物品及服装型纸。如果想收集所有的服装型纸，则必须干掉每个小地图中的每个怪物才行，这在后期迷宫复杂程度剧增及邪气之源恢复时间限制的情况下，还是需要动一番脑筋合理安排。而最后制作服装时更需要不断传送到各层去收集物品，需要很大的耐心。

**操作说明**

| | |
|---|---|
| 方向键 | 移动 |
| A键 | 对话确定、脚踢怪物(不耗费DP) |
| B键 | 取消、跑步(耗费DP) |
| X键 | 发动服装特有魔法(耗费DP) |
| Y键 | 菜单 |
| L键 | 左转向 |
| R键 | 右转向 |



# 属于我的冒险




大清早父亲的助手米黑亚艾鲁(ミヒャエル)便大喊着把我从睡梦中叫醒，“博士被怪物绑架了！”怎么会这样？父亲居然在地下实验室被怪物掠入洞中！抱着誓死也要救出父亲的决心，我踏入黑暗的迷宫，一切故事的就在这一刻开始了，一切的一切，以及我所不知的真相……

在准备好粮草正要出发时，却被女仆露西露(ルシール)奚落了一番，不知道为什么，她总是喜欢和我对着干，丢下一大堆臭话扭头就走，真让人不爽！还是不要理她，出门左转下至1楼，走廊东北角的尽头，就是地下实验室了，父亲就是在这里被怪物掠走的，三说两说被米黑亚艾鲁推入洞中。第一层的冒险比较简单，轻松就来到邪气之源ボアダムン前，这时传来父亲的声音：“只要破坏了ボアダムン，就可以打倒怪物！”在父亲的指点下，轻松干掉所有怪物，来到了第2层。



进入2层后，立刻注意到西边圆形的拱门，显然它和周围邪恶的气氛有种不同的感觉，进入后发现竟然是礼拜堂，米黑亚艾鲁在里面静候我的到来，在解释完礼拜堂的功能后，我又回到迷宫继续冒险，有了它可就轻松多了！还是要谢谢米黑亚艾鲁啊！不久后还在4层发现了缝纫机房，这下可以做衣服了！赶快将2号服装做好吧！这样探索魔方阵可就方便多了！

不知不觉已经来到第5层了，怎么有个和魔人布欧一样长肉辫拿斧头的怪物？它移动的好快，看来要多加小心！一不小心被攻击的我赶忙跑到礼拜堂补给，这时从米黑亚艾鲁口中得知魔法服装型纸与已故的母亲有关，母亲生前很会做魔法服装，所以回到母亲的居室(二层东北。奇怪？我父母怎么分房睡啊！)，在东侧柜子找到“型纸”。再次回到迷宫，破坏邪气之源，发现一个吸血鬼，正要消灭他时，他居然开口和我说话了！从他口中得知，有很多怪物都是友好的(怎么看他的长相也怎么不像是友好的一派……)。并说明由于受核影响，怪物们才失控，友好的怪物是会提供一定的帮助的，而且怪物身上的物品在特定层会有所不同，但每种怪物的物品在每层基本是固定的，这一点也要注意。




在第7层破坏了邪气之源后，遇到一只可爱的小精灵，在和她交谈中才意识到自己居然对父亲的研究一无所知，于是在她的提示下去父亲的书斋调查父亲研究的项目与魔物暴动的原因的关系。在南面缝衣房做好衣服后，从左侧礼拜堂传送回去来到二层西北处父亲的书斋，找到父亲的日记，可是刚看到关键的地方就没有下文了，只好再去父亲的卧房调查。果然在卧房床下中找到了日记的下文，记录着父亲苦苦研究的成果及与



魔物战斗的决心，还有关于ゲノムロイド的一些信息。就在这时，露西露又来捣乱了，竟然说我是因为贪玩才跑来这里而不去救父亲！气死人了！算了，还是快点返回地下迷宫吧。

在第8层遇到了喷火女，好恐怖啊！还好这些远距离攻击的怪物攻击时都会发出声音。看来迷宫的难度是越来越深了，进入第9层就一定要活用4号5号服装，并且要多用6号看地图了。第9层再一次遇到了可爱的小精灵，她居然开起了商店！(汗)东西的价格还真不便宜……

终于闯到第11层啦！肚子好饿，还是回食堂吃点东西再继续吧！走南边的礼拜堂回到家里，来到一层东南侧的食堂，露西露已经做好饭在等我啦！真是体贴的家伙，虽然嘴巴坏了点……咦？怎么刚才吃了一口肚子就痛起来了？貌似露西露故意放了奇怪的调味料，真不是个好对付的家伙啊！昏……

在米黑亚艾鲁的照顾下醒来后，立刻返回迷宫继续寻找父亲。来到第13层后，迷宫风格完全变了。竟然有可以在水上行走的怪物！看来要多加小心了。对了！我也应该穿上10号服装，这样也可以在水上自由穿行了！真不错。

来到第14层再次遇到吸血鬼，他居然好心到给我服装图纸的地步！看来真是个不错的家伙呢！在第15层一个魔力较弱的森林正要休息时又遇到他，从他口中得知要救出父亲需要ゲノムロイド之力，而正是父亲在日记中提到的。于是寻找身为父亲的研究助手的米黑亚艾鲁询问ゲノムロイド的信息，他却说自己什么都不知道。看来再问他也不会告诉我什么，只有自己去地下实验室调查了。传送到食料库出来直接右走来到地下实验室，西北角找到研究报告，记载着ゲノムロイド的一些信息，竟然是和神制造出人类有关的巨大秘密！正打算进一步调查时又被女仆露西露打断……一顿口舌之争后只好再回到迷宫。



到达第16层再遇小精灵时，给我了服装型纸。第18层开始是更加恐怖的熔岩关卡，出现喷火的火龙。还有一处地图里有三个出口，邪气之源和下一层的入口都在最南面。这里最好装备上7号和12号服装，很有用的哦！19层又碰到魔法使(14阶也有出现，就是嫌我不信任他所以不理我)，他居然也开起了商店。

第20层的气氛更是吓人，不过想到等待我救助的父亲，还是克服了恐惧，继续前行。第22层后迷宫又换了风格，其中的幽灵女穿墙功夫可是了不得，每次进入地图后我都是立刻换上6号服装查看怪物、魔方阵及出口位置，然后装备11号服装恢复DP，关键时刻再用7号传送逃跑即可轻松搞定(当然前提是在前面将这几种服装收齐)。闯过两幅地图后忽然感到浑身疲惫，拖着无力的身体进入礼拜堂就不省人事了。一觉醒来后已经在自己的房间了，不快点回到迷宫去就父亲可不行，正要继续去冒险，却被米黑亚艾鲁拦住。他一不小心说到什么外部注入的魔力会使身体负担过重却立刻欲言又止，果然有什么事情瞒着我……忽然想起地下研究室的报告上次被露西露打断还没看完，赶忙冲向地下实验室。无语了……不，应当是震惊了！原来自己并不是人类，而是ゲノムロイド！这时露西露又跑来狂笑着奚落我的无知。自暴自弃的我无法接受现实，把自己锁在屋内。这下可把米黑亚艾鲁惹生气了！他和博士一直都把我当女儿看，关心我，照顾我，所以我不能放弃，要快点去救父亲！我再一次鼓起勇气，冲下地下迷宫。

进入26层后地图又变成古墓风格，而且很多地方都是9格小间，看来一定要使用各种技能多与敌人周旋。舞动宝剑的飞舞天使好厉害！还好这种厉害的角色还不会穿墙！终于破坏了邪气之源，旁边的吸血鬼居然也开起了商店，受不了这群财迷了……

29层风格又变成幻境，而且难度更加变态，看来快接近关底了。喷火的独眼怪可是很不好对付的哦！果然，在30层最深处我找到了父亲。被强大的魔力束缚的父亲让我一个人逃跑，这怎么可以！终于我的坚定信念打动了父亲，从父亲口中得知，救他的方法米黑亚艾鲁也许知道。于是到礼拜堂(魔塔地图西门的西南处)找到米黑亚艾鲁，得知ゴアダリス破坏需要找到圣なるアイテム(圣之宝物)，它就存在于迷宫的某处，也许会很麻烦，但是找到后请再来他这里。

不知该从何处下手寻找的我决定首先去吸血鬼(就在30层邪气之源处)那里打探情报。吸血鬼交待在异界水面的十字中心可以拿到圣水(这期间小心邪气恢复)。于是回到礼拜堂传送到29层，破坏邪气之源后走北门就来到异界水面的十字中心，果然拿到了圣水，到礼拜堂找米黑亚艾鲁，他说这还不够，还需要其他一样东西，可以询问魔法使。在29层邪气之源旁找到魔法使，询



问圣物之事，他会提示你圣书，并且说可能在26层的商店有卖。传送到26层，左转进门破坏邪气之源找到吸血鬼商店，买到圣书，（不占物品栏位，不过2000元的数目可不小哦！）再回礼拜堂，出示圣书和圣水，米黑亚艾鲁给了22号服装型纸，要想救父亲，还需要制作这件服装使用圣剑！22号服装所需的物品都在30层能打到，这时如果去露西露房间趁她不在偷看日记，会意外的发现露西露一直视我为障碍，上次也确实是她在食物里下毒想毒死我！

经过一番努力，终于练成圣剑，这时，圣水和圣书的光辉中传来一阵声音：“用我的力量去打倒邪恶的魔物吧！”莫非是神在向我传达我的使命？还是快点去救父亲吧！在使用圣剑救出父亲后，自己的身体也终于到了极限，父亲决定和米黑亚艾鲁使用アストゥーラ仪式使我再次恢复，可是就在念仪式咒时米黑亚艾鲁忽然倒下，一阵强光后竟然变成了露西露！父亲解释道，二人原本就是表里的存在，他本来是邪魔ヴァルゥーダヌ的侍从，但后来米黑亚艾鲁因为心存爱心而背叛了邪神帮助博士。而露西露正是作为邪神助手的存在。效忠于邪神的露西露发动了邪神复活仪式，要以我的死来召唤邪神。



被吸入邪神制造的异空间的我，在这里与邪神展开了最后的决斗。邪神的常规攻击是放出三把黑箭，有时还会放出黑色的龙卷风。攻击邪神的要点是打他的肩部，站在邪神的斜45度，趁他发动黑箭的时候移动到侧面砍他，如此反复，不久就被我KO啦，下面的故事不用我说大家也应该猜得到吧！实行アストゥーラ仪式后，米黑亚艾鲁也恢复正常，又是新的一天开始了……

## 附录：全服装表

| 编号 | 名称 | 功能 | 物品 |
|---|---|---|---|
| 1 | ヒステュール | 雷击近处的敌人 | |
| 2 | ペキラディン | 调查地图内魔法阵 | クアッハ、ボロディ |
| 3 | スキュアート | 大炮攻击，可攻击远程敌人，并使其退格 | アウィス、テューヌ、オスピヤ |
| 4 | ライテンス | 跳跃，可加速，可过一格宽的河 | ロアデス、リスファ、うドクヤ |
| 5 | マナアクリス | 变小身体，可以穿越墙上的裂缝 | テューヌ、ボロディ、マサエル |
| 6 | サーペイ | 停止时间观察地图 | ワリヤク、テューヌ |
| 7 | フェルミニオ | 将自己传送到附近的地方 | ワリヤグ、イルマリ、トゥーカ |
| 8 | リフカウル | 制作魔法壁阻挡远程攻击 | リスファ、ゾリアノ、セルティ |
| 9 | ドムーディア | 减慢敌人行走速度 | イルマリ、オスピヤ、ゾリアノ |
| 10 | ストラディア | 水上行走 | ダレイフ、ルドリン、オスピヤ |
| 11 | プロティウス | DP快速回复 | レウィザ、クアッハ、アイギス |
| 12 | プリサーリュ | 熔岩和异界等水面行走 | ロアデス、クアッハ、マサエル |
| 13 | トインカピア | 一定距离内雷击 | グラスト、フォモル、ゾリアノ |
| 14 | エピネフル | 高速度移动 | ルドリン、ニュクス、セイツェ、ラドクヤ |
| 15 | トランキア | 一定时间内所有敌人逃出 | アクバル、リスファ、フォモル、セルティ |
| 16 | デューリット | 大炮攻击，并将敌人传送到随机位置 | アクバル、テューヌ、ニュクス、セイツェ |
| 17 | イスカーブ | 在DP有1/2以上时接触敌人自动传送 | ダレイフ、イルマリ、フォモル、レシエフ |
| 18 | サティエンド | 将自己传送到远处的地方 | イルマリ、トゥーカ、サリッサ、エウシュ |
| 19 | シュレイク | 在受敌状态时令所有敌人活动停止 | レウィザ、グラスト、マーネス |
| 20 | カンネル | 用大炮将敌人打飞到地图外 | アウィズ、イルマリ、ニュクス、イエウン、タレオス |
| 21 | トルベドン | 雷电攻击周围多个敌人 | ロアデス、リスファ、アイギス、オレウス、タレオス |
| 22 | アーガス | 圣剑 | アクバル、テューヌ、フォモル、オレウス |



文 太阳黑子工作室 Ring　编 LIKY







# 老游戏，新玩法
## ——《封印之剑》HARD模式极限挑战

玩《FE》最大的郁闷莫过于升级时候什么都不加吧！这种现象就是所谓的"白板"，在SFC的《多拉基亚776》中可说是司空见惯了。到了GBA时代的《FE》，老任终于懂得体贴玩家了：无论在什么情况下升级，能力必定会提高一点——在GBA三作中是不存在真正的"白板"的，如果在乱数都大于成长率时，那么此时提升的能力就是HP。或许有人要问，为什么我的某某角色在升级的时候还是一项能力都没有加呢？答案是：该角色升级加的能力全部加在已经达到上限的能力上了。打个比方说吧，某个低级职业的力量已经达到了20，而恰巧他在升级的时候只加力量，低级职业的力量能达到21吗？显然不能，所以看起来是没有提升，并非像《多拉基亚776》那样即使能力已经达到上限还会提高(只不过这提高是无效的)。

众所周知，《封印之剑》的HARD模式的难度高居GBA的《FE》三部曲之首，一般的玩家在正常攻略起来都会觉得很费劲，极限挑战？而且还是几乎不成长的挑战？笔者的回答是YES！在"伪·白板"的情况下还能够正常的通关——《FE》里面没有什么不可能。

既然是极限挑战，那么自然还得附加一些让挑战变得更有意义、更有趣的限制条件了：

### 苛刻的七大限制条件

**1** 全员除HP外其他能力零成长：既然是"伪·白板"，那么就是除了HP以外其他所有的能力在升级的时候都不会提高了。正常情况下，RP最差的时候可是会这样的哦。或许有人会问：干脆全部都不成长，以原始能力通关的挑战不是更难吗？事实上确实如此，不过因为正常游戏是无论如何都不存在全部能力都不提升的情况的，因此这种挑战只是为了挑战而挑战，对于一般玩家来说意义不大，故笔者选择的是正常情况下有可能遇到的RPWT的情况，再将其夸大，作为本次挑战的基础，当然，为了方便挑战，我们将成长率修改为除HP外其他能力零成长。

**2** 完美结局达成：这个条件意味着全同伴收集（且无一人阵亡）、全外传进入。对于追求完美的人来说这是理所当然的吧！

**3** 三、禁止斗技：尽管斗技场历来是个危险的地方，但是封印中支援是可以带进斗技场的，强力支援带进斗技场，那么斗技场也就只是个升级练武器熟练度以及赚钱的好地方了，这种好地方当然要禁止了。

**4** 禁止进入秘密商店：总共出现两处的秘密商店里卖得可都是极品啊！只要有钱，就可以把最没用的废物变成举世无双的超人；只要有钱，就可以杀敌人于"千里"之



外。这种BT的地方一旦进去，本次极限挑战还有什么意义吗？

**5** 禁止使用能力提升道具：这次极限挑战的初衷是验证在成长达到最差的时候能否通关，所以不能使用这些提高战斗力的道具。不过有一个道具除外，那就是移动力+2的靴子，由于这个重要的战略物资并不会提升半点战斗能力，所以不需要禁止。

**6** 可以转职 有能力禁止主角转职的人请举手！嗯，没有人呢，转职的能力加成对于废材军团来说是非常宝贵的，有时候甚至是关键的突破口。

**7** 禁止凹点：所谓凹点也就是通俗的“S/L大法”了，如果能够大肆凹点的话，那




么，凹我方百分之三四十的命中外加百分之三五的必杀，同时凹敌人百分之八九十命中率的MISS……这么做，有违本次挑战的初衷。不凹点顺其自然才是一般玩家的打法，才是王道的攻略方法。

## 注意要点

**1** **支援**：在除了HP以外全为初始能力并且不能磕药的情况下，支援和转职成了提高实力的重要途径，尤其是支援：选择了合适的支援的话，能力加成是非常可观的！因为《封印》中支援等级上升所依靠的好感度是只有在前50回合才会增长的（《圣战系谱》的设定，我恨），所以除了在正常攻略中被选择的对象要尽量并肩战斗外，还需要在战斗结束后一起发展感情，一直到50回合后就收工，因此本攻略是无视评价的（能完成就谢天谢地了，还追求评价？）。支援的双方最好选择好感成长快、移动力相近、属性加成不错（偏重回避和攻击以及必杀的支援在本攻略中比较有利）。能以最短的时间形成实用的支援网，战斗力将大幅上升！另外，形成了支援后别轻易脱离支援的有效范围。一般说来，支援的双方中只有一方是强人，所以要保护好另一方比较弱小的。

**2** **后发制人**：原地等待敌人冲上来后再予以迎头痛击。或者派强人把敌人单独







引诱过来后各个击破。过于求速是导致失败的重要原因，稳中求胜是要决。

**3** **善加利用地形**：窄小的地形永远都是对我方有利的、森林等地形永远都是为我方服务的。

**4** **武器**：善于利用武器相克系统是制胜的一个小窍门，虽然相克所加成的并不多，但也是很宝贵的。使用强力的武器攻击、然后再用其他角色将攻击过后的角色的武器装备变更也是经常需要做的动作。另外，特效武器的适当使用能够让战斗轻松不少。

**5** **救出**：我方角色的站位对攻略、对角色的生存有着举足轻重的作用，一般说来是强人在前方，防御差的角色以及支援型角色在后面。由于骑士类角色在救出后可以再移动，因此一定要多派骑士上场，这很重要！

**6** **说得**：H模式的特别之处在于从敌方倒戈到我方阵营的敌人的能力大都比NOMAL中的有提高。而这些角色的能力大都是有浮动的，力量和速度更高的角色当然更有利了。

# 挑战正式开始！

## 第1章 运命の息吹 难度★

由于是刚开始，没什么难度，照常打就是了。派上前期雷打不动的绝对主力圣骑士マーカス装备铁剑砍杂兵+追击，然后其他三个可用剑的角色上前捡漏。其余两位躲在大后方看戏就足够了，在本次挑战中，他们只在强制上场的几章有点作用，其余时候的命运是必须把板凳坐穿。

## 第2章 ベルンの王女 难度★

依然没有什么难点的一章。本章有武器屋，多去买几把武器备用，顺便抱怨一下，为什么就没有卖斧头呢？在和佣兵队伍合流后让斧男给マーカス铁斧，本关剩余的战斗中就让マーカス一直用铁斧（过关前交还给斧男）。对付重甲BOSS用铁锤吧，效果要好点。让新加入的佣兵ディーク多打打敌人，至少他在后面几关还能发挥很大的作用。也适当给飞马シャニー升上2级以上，以后用得着。

## 第3章 后れてきた者 难度★

新加入的盗贼很弱小，注意保护。左路的民家和敌人交给三个骑士对付，右边由两个斧男和佣兵等一干人镇守。等三骑士完成任务归还后再让マーカス使用铁斧完成剩余的战斗。因为本关的地形狭窄，所以虽然敌人兵不少，但却在マーカス和ディーク这两大屏障前没有任何发挥的余地。

## 第4章 同盟の崩坏 难度★★

本章地形宽广，对我军很不利，因此在战斗一开始，就要派人镇守住三座桥，给我方弱小的角色提供个安全的场所。重甲骑士ボールス守住上面那座，マーカス守中间那座，而ディーク守住下面那座，静待敌人的攻击，排兵的方法如下图。ロイ一定要排在上面那个位置那排或者更上面，一方面便于用レイピア击杀掉队的骑士，更重要的一方面是为了吸引一会登场的クラリーネ，如果ロイ呆在下面点的位置，那么多半要和这位大小姐说byebye了。

第四回合的时候，地图右下方的砦里会



▲布阵方法，供参考。

有海贼登场，他们的目标是左下的村庄。对于无法抽出多余兵力应付的我军来说，最好的方法是抢先把下面的村子访问了。战斗一打响就让シャニー直奔村庄，注意别进入游牧的射程范围内，访问完后呆在村口上面一格，然后安全返回。同时去买几把铁斧，给苦练斧头的マーカス做个后勤补充，マーカス以后一直着重提高斧头等级。见下面的村子已经无油水可搜刮的海贼们很知趣地调转队伍，一个个都上来了。原来海贼也是很尽职的群众演员呢，懂得让我们少花点时间收拾他们。

接下来准备收剑士ルトガー。如果派几个人在地图上面作为诱饵的话（如图），ルトガー带的三个兵就会全部傻乎乎地冲到上面那条路去了，只剩余路特加孤零零一个人，这么一来说服起来还有难度可言吗？



▲看来ルトガー的指挥能力有限啊，汗……

第11回合时在我方登场的位置会有四个骑士增援，注意事先把弱小的角色转移到安全的地带。

至于那个被主角父子两代人欺负的BOSS么，趁他装备投枪的时候让マーカス提着上关宝箱中专门为他准备的斧头就可以了，一

击就可以让他濒临死亡。

## 第5章 炎の纹章 难度★★

本关敌人以斧男和佣兵为主。佣兵是个HP、力量、技术、速度"四围"都很高的职业，大量的佣兵对我方造成不小的威胁，除了マーカス、ディーク和ルトガー以外，其他的角色不要进入他们的攻击范围内，不然可能会有危险发生。

当我方角色移动到城堡旁边的门边时，村民们会为我军打开门，可以直接攻击BOSS。但还是别这么做为妙，门一打开，敌人立即增援（尽管增援的敌人的实力为NOMAL的，BUG？），同时敌军大部队都往门的方向突击，这到底是方便我军还是方便敌人啊？实在是凶多吉少啊！还是老老实实地从上面开打吧。上面的地形以森林居多，正好可以好好利用。虽然不开门用飞马把ルトガー背过去不失为一个解决的好办法，但依然是比较冒险，不推荐。




▲地形宽阔，敌兵又强又多，怎么打？

第15回合开始，在地图右边中间的两个砦里会有山贼增援，加上其他两个砦也有山贼增援，活靶子可多到忙不过来了。虽然他们弱，但也别大意。

BOSS除了力量高和HP高外，还有什么特点？装备着必杀斧？面对我们的红衣剑士，这有用吗？

## 第6章 しかけられた 难度★

本章的难度骤然下降，因为敌人的实力不济，乍一看还以为是NOMAL的呢，而且地形对我方有利，因此爱怎么打都可以。左上、左下、右上、右下的房间里面都有敌人，在等到周围没有敌人后再开门吧，然后要马上把盗贼打走哦。キャス第一次登场，给我们带来了盗贼钥匙和伤药。

第8回合的时候在我方登场的位置会有援军，应该都把角色转移走了吧？同时王座附近也会出现敌增援，一会过后还会有增援，别冲得太快就没什么问题了。BOSS是废物，几乎一无是处的家伙就不提了。

## 第7章 オスティアの反乱 难度★★★★

迄今为止难度最高的一章。本章的难点在于三个骑士的说得以及敌人众多。首先大军向右边推进（留个强人拖住左路敌兵，ディーク挺身而出，真不愧是久经沙场的战士），清掉路上的杂兵，准备迎接两个骑士。等两个骑士出现的时候让我方的三个骑士把ゼロット背下来，由ロイ说得，再让ゼロット说得トレック。在说得两个骑士之前他们要面对数名敌兵的围攻，ゼロット没生命危险，但是トレック要承受三、四次攻击，他被打中三下就会被KO，还好敌人的命中率不算高，拼拼RP吧，这也是游戏中少数几处需要拼RP的地方。说得两个骑士差不多要用一个回合，接下来的是斗技场门口出现的ノア，派ロイ去就可以了。




▲两个骑士处在敌人的包围圈中，赶紧救援吧。

说得三骑士（其实就是小红MK Ⅱ+小绿MK Ⅱ+老马MK Ⅱ，汗）后，马上得面对的是疯狂扑上来的敌大军，最难对付的当数两个龙骑士：其中一个可以用スー用铁弓+ドロシー用钢弓（通过上章的感情培养，サウル应该已经和ドロシー蹲出了C级支援，让他在后面当拉拉队）联合射杀（如果有一个没打中，就让マーカス和ルウ补上一下，下回合转向战略防御，所有会被另一个龙骑士秒杀的角色躲在其他角色的后面），另外一个用マーカス+必杀斧的组合打个半身不遂（如果出了必杀就OK，没出则叫ゼロット用银枪再发动攻

击。什么？老马不能使用必杀斧？这也太……），然后再让其他人补上一下。敌人大都有间接攻击武器，小心保护好弱小的角色。这一系列的战斗对RP的考验比较大，如果RP不算太差，应该可以顺利过关。

解决了两个龙骑士外加一干杂兵后也别轻松下来，第10、15、20回合的时候，南方有四个骑士的敌援军。其中有一个家伙拿着银枪而且LV15！他的能力不错，因此别贸然进入他的攻击范围，等他冲上来之后再特效武器伺候！看起来本章中的刺马枪是专门为其准备的。上面那个惟一一个没有突击下来的LV11龙骑士身上带着赤之宝玉，既然盗贼已经上场，那么还有理由放过这笔财产吗？

访问右边的民家可以得到英雄之证，当然是给未来的剑圣ルトガ－使用了，我军现阶段的TOP　ACE非他莫属。

最好在本章的商店中多买几把铁剑，因为接下来的战斗中斧系的敌人会多起来。

当我方通过大门或者右边的小门的时候，玉座附近还有增援，但那些杂鱼么……

## 第8章　再会　难度★★

本章的敌人虽然不弱，但由于地形非常狭窄，给我方好好发挥的机会，所以难度高不到哪里去。开始后直接推进即可，只需要注意骑士们远离那个拿着刺马枪的重甲。奥斯提亚板凳三人组登场后就处在敌弓箭的射程范围内，快后撤，别让这三个家伙被攻击到了。

等到我军杀到四个宝箱的房间时，登场的キャス和另外一个盗贼也差不多要接近该房间了，利用我军的移动力优势，先占住一个未开启的宝箱，且不要堵住门，偷走两个盗贼钥匙后再放走キャス。如果攻打得太快也不要封锁住两个楼梯到宝箱房间的路，不然盗贼会把目标转移到另外一处宝箱房间了，到那时的损失就大了。

从第16回合开始，敌人在三个新人登场的地方和两个楼梯处会有数批增援，我军被包了饺子（－　－b)。前面的敌人可以由マーカス和ルトガ－牵制住（他们的支援对象一并跟上，注意别离持有必杀枪的重甲太近)。后面的就交给ゼロット他们吧，同时派遣个僧侣给ゼロット回复。

坚持到增援结束后再找叛徒BOSS算帐。BOSS是第一个遇到的高级职业，当然是用锤子和破甲剑双管齐下，不过那命中……



▲别急别急，一个个慢慢来。

## 第8章外传　烈火之剑　难度★

本章敌人的行动模式大都是“等死型”的：就算我方进入了他们的攻击范围（不贴身）也不会做出攻击——除了几个会移动的。所以本章没有任何难度可言，除了难缠的BOSS外。BOSS的回避和攻速都很高，我方没有人能够追击。已经转职成剑圣的ルトガ－装备必杀剑也要出三个必杀才能解决他（还得趁BOSS装备投斧的时候攻击，攻击完后要找人把ルトガ－扛走），还好他的必杀率很高，命中不算低，问题不大。

本章中浅红色地板的地形是岩浆地形，随机喷发岩浆，别进去就是了。

## 第9章　霧にけむる島　难度★★

本关大雾弥漫，视野有限，所以一定要派上盗贼，最好是两个，利于战斗。刚开始要先派シャニ－往左下方的村子飞过去，否则银剑就没的拿了（其他人正常攻略），注意别让她带任何武器，并且走地图最下面那一行。能攻击到她的敌人的装备的是命中很低的斧头（还有一个魔法师，命中70左右，伤害10左右），命中率为38，其中装备钢斧的海贼对她的伤害为18左右，如果没升过级的话シャニ－会被秒杀。在拿银剑的过程中，シャニ－一般会被攻击四、五次，正常情况下会挨上一、两下，RP不太差就没问题了。拿到银剑后马上往回飞，否则夜长梦多。

在シャニ－完成任务返航的同时大部队方面准备说得フィル和シン。在推进的时候注意盗贼紧接着跟进，就不至于被フィル偷袭。シン则在大老远的地方，别贸然进入他的射程内就好了。

说得之后再过几个回合，在三个砦中会



▲飞到这里，弓兵就会离开了，不然的话……

有海贼增援，数量还蛮多的，其中上面的一个砦增援的是携带着解毒药的海贼，这可有盗贼忙活去了。增援的海贼们的命中都惨不忍睹，因此他们只是剑系角色眼中的活靶子。

BOSS是狂战士，装备着必杀斧，当然让他换上投斧是攻略的不二选择，装上投斧的他在剑圣＋必杀剑面前就是道菜。

右上房的两个村子是选择分支路线的，左边的能拿到杀手之弓，进入A路线。右边的是解咒杖，进入B路线。到底要怎么选择呢？请看分析。

**分支选择**

两条分支路线的关卡无论是地形还是敌人的能力上、相差的都不多，因此难度大体相似（不过11A“西方の勇者”的第14回合会出现一个实力强大的圣骑士，他还带着一群实力不弱的骑士援军。他在11B中只露了小脸，没上场）。

由于关卡差不多，那么分支路线的选择就主要是为了人物以及得到的道具了，A线中能加入的是女勇者エキドナ和舞女ララム、B线中能加入的是诗人エルフィン和猛士大叔バアトル、海贼ギース和山贼ゴンザレス以及狙击手クレイン和飞马骑士ティト都能加入（其中B路线的山贼比A路线高6级，但能力没差别）。

舞女和诗人在能力上几乎没什么差别，但两人出场携带的道具却有着天渊之别，舞女只有一个伤药，而诗人却携带着青之宝玉和天使之衣！到底是王子啊！果然是大款！这是为了补偿A路线中多出来的道具的，但是B路线还有特别“杀必死”哦。

再来看看女勇者和猛士大叔，女勇者出场能力为HP35 力量13 技术19 速度18 运气6 防御8 魔防7 体格9，她虽然是勇者，但其斧头熟练度比剑更高，不过这体格……拿任何斧头都得掉攻速……再看看她的支援，除了和舞女的外，其他的都是初始好感为1，每回合增加1……这位御姐也太冷淡了吧？汗……支援不够看，再加上攻速不高（用剑？她能竞争得过两个剑圣吗？），实力有限……至于猛士大叔——烈火中很是风光的バアトル，出场能力为HP48 力量22 技术11 速度10 运气14 防御10 魔防3 体格14。这力量！高居我军榜首！不过除了运气和体格以外的其他能力就很一般了……他可以使用弓，虽然我军后面的几个弓兵都有上一线的实力，但他们的力量和バアトル相比起来就差远了……秒杀飞兵的最佳人选毫无疑问是这位大叔。再看看大叔的支援，对女儿フィル的好感加的飞快，一般到15章之前就能够达到A，和剑圣カレル的支援也长的不错，还有和ゴンザレス和飞龙骑士ツァイス都能够形成支援（虽然一般都不会给飞龙骑士），这几位可都是绝对的主力啊！

综上所述，敲定人选是诗人和猛士大叔。走B路线。一切为了攻关有利而考虑。但是必杀弓就只好放弃了，难以两全啊！

## 第10章 対立のはざまで

难度★★★

本关要新添几员大将，首先是山贼ゴンザレス。首先全军往上突击，准备迎接小冈一行人。派两位圣骑士做先锋清理路障，顺便做掉躲在右路放暗箭的几个家伙，等到我军到达下图中的位置的时候，山贼们也要来了，如果在和下面的敌人的战斗中多磨蹭的一两个回合，局势就相当得不利了。说得之前注意リリーナ的卡位，在说得之后马上让骑士把她扛到安全的地带。下图中右边的房子是ワード的家，他去访问能从他姐姐那里得到不错的武器。左边的房子是ロット的家，让他去访问能从他妹妹那里得到提升能力的药（很感人的对话，建议有条件的朋友们一定要去看看）。

接下来是本章的难点，狙击手クレイン和飞马骑士ティト的说得。クレイン的力量可达16，速度可达13，而ティト的实力也不错，再加上クラリーネ和ルトガー，四人形成我军的“四大金刚”，可以完成中期很多重任。クレイン登场后行动分为两种，一种是带头


▲要留通往民家的路线给山贼们，不能堵住路。

冲锋，另一种是尾随着部下。如果是前一种行动模式，则说得的难度会比较低点，依仗他妹妹的高移动力，能够很安全地让他加入。要是后一种行动模式，就需要让ゼロット和ルトガー并肩挡在路口，抵挡一回合的攻击，然后クラリーネ再上前说得。不管是哪一种，都要在クレイン的所有手下到了窄道内或者窄道附近再说得他，因为他们在成为NPC后会原地不动，只有等周围敌人全部被消灭之后才会脱出，如果离安全的窄道地带太远，那多半就无法得到特别"杀必死"了。当クレイン及其手下进军到窄道附近时，我军登场位置有敌人骑士增援，同时右边的两个弓箭手和一个暗法师向这边赶来，怎么办？我的方法是在说得了クレイン后派四个骑士把他的所有手下都救走（如下图，注意别进入ティト队伍的攻击范围内），然后让ゼロット和ルトガー当盾牌挡住敌军。如果担心ルトガー这把必杀频出的剑砍过头会折断的话，还是把武器卸了吧。

在快要说得クレイン的时候，ティト率领手下在地图上方登场，勇敢地冲了下来。此时派マーカス卸光武器到ワード的家右边断墙附近拖住ティト（带好伤药），等说得クレイン后再让其火速赶上去说得（一定要卸下クレイン的武器，反正他没多大危险，不然ティト和她的手下就危险了）。



▲NPC的安全似乎比我军的安全更重要。

说得ティト后还得保护好她的手下，她那四个笨笨的手下都会头也不回地往上冲，然则上面正是一群虎视眈眈的山贼！因此得看好她们的移动范围以及山贼们的攻击范围，如果山贼的攻击范围刚好可以覆盖到飞马骑士们的移动范围的顶部，那么就必须把该飞马扛走。身体柔弱的飞马是无法抵挡住凌厉的斧头攻击的，尤其是拿着钢枪的两个飞马。

以上的事情都完成后，本章算是可以让人放松一下了，但别急，还没过关呢。

第15回合，同样是在我军登场位置，敌人还有骑士增援，其中有一个圣骑士，还好不算很强。另外，本关中有不少坏壁，建议全打掉，提升提升武器熟练度。

クレイン的手下全存活（安全脱离也算存活，注意他们在靠近BOSS时要确保他们的安全，可别被BOSS杀了），得到猎户座之箭，ティト的手下全存活，得到天空之鞭，全村庄访问能得到英雄之证（有一个村庄附近有个装备必杀斧的战士，还是让ティト去访问吧），大丰收，大丰收（^ - ^）。英雄之证就给フィル用了吧，她可是和ルトガー争夺当前的TOP ACE之位的有力人选呢。

## 第11章 自由への脱出

难度★★★

首先，费雷骑士三人组（因为他们的支援等级高）和另外两个强人（推荐フィル和クレイン）往左上杀出一条血路，目标直指以狂战士为首的几个敌人，争取尽早清理掉市民的脱出的障碍。其他人往下走，准备迎接海贼ギース。注意别让诗人エルフィン进入长弩的射程了，不然可是会被华丽地秒杀哦。

第4回合，从城堡里出现三个增援追杀市民，如果在这个时候脱出路上的所有敌人都还没被清理干净的话，市民就将挂掉好几个（脱出路上的长弩手是不会攻击市民的，而且脱出路上只有刚开始的那几个敌人，真是厚道啊）。

过不久，期待中的猛士大叔バアトル带着两个抵抗组织的战士登场，马上让她女儿说得，战士就不用去理会了，任由他们自生自灭吧，反正没任何影响。大叔加入后赶紧和几个骑士一起和大部队汇合，还有很重要的任



▲啧啧，追杀手无寸铁的人们，真无耻啊。

务。那就是……

从第 11 回合开始在城附近有敌人增援，一次两个，兵种大多是战士，也有佣兵和弓箭手。那些增援的敌人的能力都很高，尤其是佣兵，千万小心！派两个圣骑士和ルトガ一支援全开共同堵住路口（等到フィル赶到后把マーカス替换到后方），同时让其他能间接攻击的角色站在后面慢慢击杀敌援军。增援一直到第 20 回合才停止，稳扎稳打才是王道。

市民全部存活，得到能量戒指，又是一个特别"杀必死"呢，4000G 入手。

## 第12章 真实の敌 难度★★

本章最大的特色是地图中间有着不少狭窄的走廊，里面配置着敌人的弓箭手和暗法师，着实令人讨厌。

本章我军兵分两路。战前先在右边一路队伍中配置クレイン、クラリーネ、ルトガー以及エルフィン四人组（第五个是盗贼大叔アストール），战斗开始就让装备长弓的クレイン配合エルフィン把持有睡眠杖的僧侣射杀，然后让クラリーネ和ルトガー把クレイン带到安全的地方。クレイン的命中率不高，还好是刚开始，就利用RESET来凹两个命中吧。

左路的战况相对紧张些，躲在走廊里面放暗箭的敌人比较多，ゴンザレス和バアトル以及マーカス三人解决那些家伙时要多注意回复，这样就没有什么危险了。

等到右路的盗贼大叔拿光宝箱后，差不多キャス也要三度登场了，要不要说得她就看各位的了，建议说得，之后チャド就可以退居二线安心地陪ルゥ玩耍了。决定说得的话要先把她团团围住（反正围住她以后不会做任何行动），然后等远方的ロイ慢吞吞地前来。キャス的生存能力还是不错的，就是支援……忽略不计吧……

等左右两路的人快汇合的时候要先对付在レイ的旁边那一群不知死活的战士，他们的攻击力很高，但是还是无法占到剑圣的任何便宜。之后由チャド说得レイ（这小子不会主动攻击我方）。说得之后差不多在南方的敌人增援部队也要出现了。援军总共分三路，我们只要在玉座房间等待着敌人送上门来就好，而且在那个房间的两个楼梯都有战士增援，正好练练。敌援军中的战士队伍和龙骑士队伍的腿脚要快点，但他们也只是靶子而已，实力强大的佣兵队伍要到达的时候也是快到 20 回合了，我军就不要和他们交手了，直接压制过关。



▲佣兵队伍在第 20 回合时还是没能赶到。

BOSS是龙，龙的宿命自然是成为烈火之剑的剑下亡魂了。

## 第12章外传 天雷之斧 难度★

又是一片漆黑的关卡，本关有不少宝箱，虽然只有两个值钱的宝物（还都基本上不会被敌人的盗贼抢先拿走），但我们的目标是——所有的宝物，连同盗贼身上的盗贼钥匙也不放过！

如图中配置好两个盗贼，上面那个直接冲上去卸了敌方盗贼的作案工具（本作中偷盗敌人时不需要速度的判定，真是太厚道



▲两个盗贼兵分两路，发动"贼二号"作战。

了)，右边那个也准备先去卸另外一个盗贼的钥匙，这样开局后只剩两个盗贼了。对剩下的两个盗贼进行瓮中捉鳖就简单多了。

盗贼身边自然需要护卫了，在两路各跟上一个战斗小组吧。敌人中虽然大部分是山贼，但也有弓箭手和剑士，甚至有德鲁伊，稍微注意下即可。一些宝箱旁边的墙壁会喷出毒雾，还好本关可以找到几个解毒药。

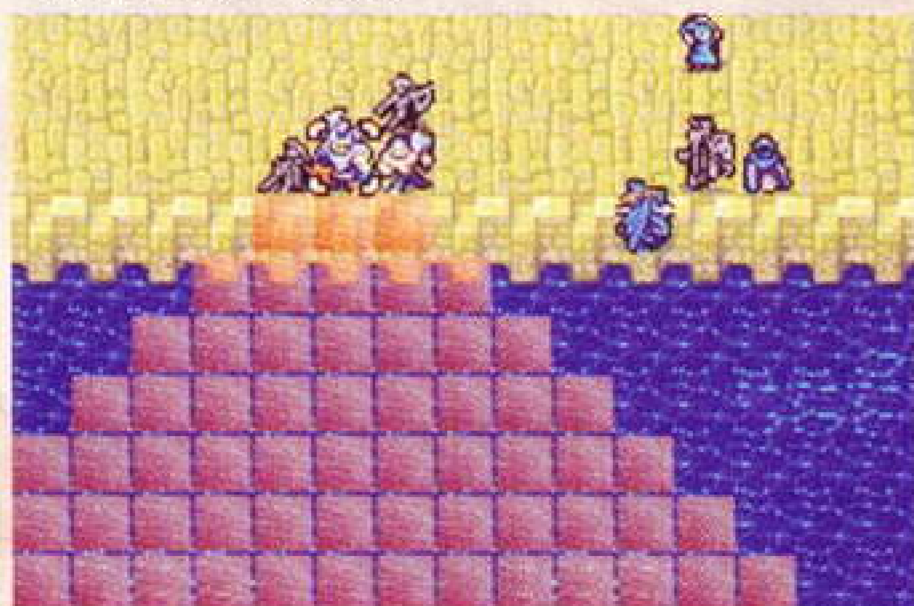
BOSS是个狂战士，和他的战斗别拖太久了，否则夜长梦多，还是用剑圣+必杀剑的组合快速解决他为妙。

## 第13章 救出作战 难度★★

龙骑士ミレディ的加入让我军的制空力量得到了大幅度的改善。尽量把敌人留给她解决吧，然后在快过关的时候把她转职了，为了那转职能力的加成和增加的1的移动力以及剑系武器的使用，下章中有大用。即使没到20级也无所谓，HP少几点没什么，反正能到60。

本章中初次登场的骑士军将パーシバル会在第8回合撤退，以这种FC军队的实力在他撤退前赶到他面前并且说得是相当困难，而且是非常危险的。所以还是假装没看见他吧。

战斗开始时，上下两路的队伍就会对我军来个包饺子行动，不过他们没什么实力，再加上地形对我方有利，这群骑士来再多也只是送EXP的料，只要小心拿着必杀枪的骑士就好。在8、15回合时地图左上方有骑士队伍增援（13、18回合的是地图左下），小心被突然袭击。推进到一定位置时（大约在大桥中央），我军会被敌人BOSS发现，BOSS附近的敌人的行动模式改变成向我方主动进攻，这个时候来个守株待兔就是了。不过最好等到敌人的四次增援结束后才让敌人主动进攻吧，以免疲于应付。



▲パアトル可在这里消耗掉敌人的长弩。

等到把上面的敌人清理干净后就往下杀，毕竟EXP还是要的，不过因为敌人有长弩部队，所以还是先消耗掉他们为数不多的弹药的好。

BOSS是飞龙统帅，用弓箭也好，用神将器也罢，都能够迅速收拾掉他。

本关中的武器店有卖必杀系武器，必杀剑多买点，必杀弓和必杀枪至少都买一把，以便在以后几章的战斗中有期待值以上的攻击输出。不过也别买太多了，一来资金不是很宽裕，再则也没必要。为什么半价卡偏偏在下章中才有呢？真是怨恨啊！

## 第14章 理想乡 难度★★★

沙漠找宝的关卡。由于视野受到限制以及为了找宝的需要，盗贼是必须的，两个盗贼各跟着两路纵队，一路向左上的半价卡位置奔过去（如果キャス的等级高的话，可以让她跟过去，否则还是让另外一个盗贼大叔去吧），但由于必经之路有战斗龙和几个飞龙骑士，所以推荐以ルトガー为首的“四大金刚”的组合，带上烈火之剑屠龙。另外一路则在找到了鞋子之后，由パアトル父女带头往右下走，剩余的人都跟上。右边这队要面对的是敌人的沉默杖和睡眠杖的双重干扰，他们优先的使用对象是ソフィーヤ和セシリア，以セシリア的魔防是不会那么容易中招的，带上圣水就万无一失了，不过ソフィーヤ就没办法了，事先给セシリア准备好解咒杖吧。右路纵队需要面队敌飞龙统帅和几个飞龙骑士，可用パアトル+弓箭以及セシリア+风魔法的组合击杀。




▲敌人的杖用光后，一个活蹦乱跳，一个睡得正香。

左路纵队在得到半价卡后往下，准备和两个BL狂战士援军火拼（为了快手之羽，4000G啊），敌人对我军五六十的回避只有干着急的份（注意ティト要转职了并且拿铁

剑），几乎没有任何危险，两个狂战士虽然强，但比起ルトガー还是远远未够班。右路纵队继续往右推进，途中的两条战斗龙可用バアトル+天雷之斧的组合轰杀至渣都不剩，如果不想浪费天雷之斧的使用次数的话也成，只要不进入他们的攻击范围内就可以了，传送之杖和银之大剑的获得并不需要杀死他们。

第13回合开始，地图右下会有山贼增援，让差不多赶到城门的我军在那里布置下重兵去收拾他们吧。

BOSS勇者可用バアトル+必杀弓攻击，出个必杀刚好秒杀。

本章的道具店有出售解咒杖，多买一些做准备，以后经常要用到的。

本关难在于视野受限制、敌人多（特别是敌人中有几个强力的龙骑士和魔法师）而且强，再加上沙漠地形导致的移动力低下。在行军途中让其他战斗人员紧跟着盗贼，这样才可防止视野外的敌飞龙骑士的突袭。右边这队需要经常派龙骑士做游击，才能保全自身。找宝最好用盗贼，可以节约回合数。

## 第14章 外传 业火之理 难度★★

本关BOSS装备着远程理魔法雷暴，攻速达到了14，攻击力为33以上，会被追击且魔防低下的角色就不要进入到他的攻击范围内送死了（实际攻击范围离王座只有10格，没有显示的那么吓人，因为BOSS不会移动）。派クラリーネ、ティト等高回避且魔防高到不会被秒杀的人去消耗光BOSS的远程魔法再发起攻击吧。除了BOSS以外，还有一个和BOSS几乎一个样的贤者，但攻速和攻击力就更低了，如法炮制即可。

剩余的就没有任何难点了，只要注意一下会随机变动的地形，也就是角色之间别离的太远就行了，带上远程恢复杖以防万一吧。

BOSS的回避很高，而武器很少，所以把他的武器耗光再大增蹭武器熟练度是个不错的选择哦。

## 第15章 龙の娘 难度★★

骑士军将パーシバル在本章中再次登场！除了危险性太高以外，还有三个原因没在第13章说得他。一是前两关他的存在最多只是给我军锦上添花，实际上是可有可无的，二是他在本章中才有HARD模式下能力的加成，最后是在本章说得的他身上多带了一把银剑。算好距离，等他冲下来后，让诗人上前对他进行一番教训，我军的“真·TOP ACE”就此加入。



▲这能力，实在是太优秀了！

第3回合，地图右上方有三个山贼增援，他们的目标是下面的村庄，其中的狂战士头领可是我方的主力啊！由于他们离村庄近，所以我军得尽快赶在他们之前救援那个村庄，毕竟那里可是惟一一把能够修复武器的好东东啊！不过事情没那么轻松，路上有强劲的敌人在挡着！不得已只好派ミレディ在乱军中杀向村庄。但是敌人中有装备风魔法的女武神和装备银弓的狙击手，必须先把他们干掉才能确保ミレディ的安全（还有两个装备长弓的弓箭手，不过只要带上HP全恢复的特效药就没问题了）！狂战士ガレット装备着投斧，所以不必担心他的安危，リリーナ可以不紧不慢地上来说得——其实也快不了，因为收拾掉挡路的敌人可需要点时间。好好利用左下村庄右边的地形和骑士军将的能力吧。

解决了这些问题之后本章也就没什么难点了。PS：12回合开始在右上的砦里有援军，同时敌人开始进攻。

骑士军将的手下全存活，得到骑士勋章。又是5000大洋入手。

## 第16章 王都夺还 难度★★

又是一场室内战！我军兵分两路，左路相对比较容易，正常攻略即可，因此只说说右路的攻略方法。

建议在右路配置上バアトル父女、艾特鲁斯坎三人组以及一个盗贼。刚开始时，就派バアトル扛着长弓配合エルフィン击中拿着远程雷暴的魔道士一下，这样他就会忙于回复无暇攻击了，下个回合再补上一下（バアトル的命中率马马虎虎，用S/L的方式来确保

成功吧)。而パーシバル则仅着自己的马快，在下个回合直冲上去和拿着沉默杖正往下赶的司祭打个照面，未等对方通报姓名就把他两剑斩杀马下。旁边的一个司祭见他的兄弟惨遭杀害，扛着远程光魔法前来报仇，但他却犯了个低级错误——贴着墙壁，于是他也赔上了性命。因为财迷魔道士ヒュウ是从右路向下出发的，所以还是派人把ロイ背过去说得吧。看在我方魔道士不足的份上忍痛付出了10000G，不然的话，早就把这个实力不算强，支援一塌糊涂（对祖母都只有每回合+1的好感，不肖孙子）的家伙的会员卡和特效药偷了然后宰了他！谁叫他加不加入都不会对剧情有任何影响呢?

艾特鲁斯坎最后的军将ダグラス这个麻烦的老顽固也从右路过来了，可派バアトル拿着弓和フィル一起堵住路，这样他只会攻击バアトル，命中率40都不到，要是被打中了还可以吃特效药回复。如果还是觉得不够保险的话，让他睡觉去吧。另外，和他对话过后的诗人是不会被他攻击的，真不愧是忠臣啊。

第11～14回合，左下的两个楼梯、右上的楼梯有敌人增援。由于两边都有狭窄的地形，所以没多少问题。不过两路增援的敌人都有高等级的佣兵，还是小心为妙。左路的几个人守住大门那块地域就比较安全了，右路需要主动出击消灭佣兵，让パーシバル来完成这个任务吧。

BOSS是三龙将之一的ナーシェン。拿着暗魔法剑的他具有那么点的实力，可对拿着神将器的我方几个强将追击（除了已经把剑练到S的パーシバル），虽然他的命中不高，但RP不好被连续攻击命中也不是好受的。他的另外一个作用是给我军提供个好宝贝外加一个青之宝玉，可不要光顾着打而忘记了哦。



▲啧啧，被秒杀了啊，我不是故意的。

最后，别忘记说得我军另外一个飞龙骑士ツァイス了，姐弟支援起来，我军的空中力量就有了保障。

注：本关中有三个敌人有宝玉，都别漏掉了。

## 第16章 外传 至高の光 难度★★

最后的军将也加入了，艾特鲁斯坎三军将组合完成！快把惟一的一个鞋子给大军将ダグラス吧，不然因为移动力这个瓶颈，这最强组合就难以发挥出真正的实力了，反正鞋子也没有必要给其他人。

话说这一章，还真是不一般的麻烦。首先有无视敌我&无视防御损伤10的“神之箭”，其次敌人中有好几个有远程魔法的，再次还有几个拿着沉默杖的家伙，在敌增援中竟然也有这种家伙，这群神职人员尽搞这种下三滥的卑鄙手段，这品德，真够“高尚”。对于这种敌人，我军只好派上能够使用解咒杖的两个女武神来应付，不过那群品德“高尚”的家伙们专挑这两个PLMM来下手，真是不得不怀疑他们别有用心（远程魔法则是专挑魔防低的下手）。很不幸的是，她俩的魔防都不够高，基本上只有乖乖中招的份，所以两人都得走同一边，算好距离（杖的使用距离为“5+使用者魔力的一半”，那几个司祭会移动），再慢慢和敌人消耗吧……地形比较有利，战斗总体难度不算高，就是毫无技术含量，根本就是在拼物资么……

敌人的增援在上面两条通道的最末端，在那里埋伏好强将，等他们一出现就将他们秒杀吧！

BOSS是个被艾特鲁斯坎的政变派抛弃的背叛艾莉米奴教的司祭，他拿着狂暴杖，本身实力也相当强，没两把刷子的就别上去凑热闹了。

**分支选择**

又到了一次分支的选择了，该怎么做呢？再来看看这次的分析吧。

スーとシン两个游牧民得到的经验值总和大于シャニーとティト两个飞马骑士的经验值总和的话，进入萨卡路线。在一望无际的萨卡草原里，人们没有固定的居住场所，主要生活方式是游牧，这里的游牧民和剑士是大陆的特产，灰色之狼听过吧？还有那个以一人之力消灭千人骑士团的剑魔也听过吧？这

两个传奇足够证明了萨卡是个名副其实的卧虎藏龙之地。鉴于生活习性，因此敌人以游牧民和剑士为主。游牧是封印中超级拉风的职业，想必各位都知道吧！和佣兵一样力量、技术、速度三围高，而且移动力也高，更是个能装备弓的让人讨厌的间接攻击职业……而剑士就更难缠了，其高级职业形态的剑圣可是公认的封印中最强的职业。望着东方广袤的草原，我们的FC（废柴）军团的成员们个个都滴下了一滴硕大的汗……

那么在白雪皑皑的北方的国度伊利亚呢？那里天气恶劣，作物的收成很差，人们只得依靠佣兵业这种用生命为代价的行业赚取那点并不丰厚的收入给家乡的人们带来生存的希望——我军就有那么几个人是这样的嘛，而且还有某城主这种“大人物”哦。在这个严寒的北国里，盛产飞马，因此敌人以飞马骑士……和S骑士为主，高机动力是他们的特征，而飞马骑士的无视地形移动也是让人防不胜防。不过这些飞马有个通病，尽管她们的速度高，但是因为身体柔弱，拿着的又是很重的枪，所以实际上攻速并不是很夸张，而飞行系的弱点让她们成为了我军几个“实力派”射手的活靶子。

话说这天，XX王ロイ正在思量着到底往那边进军时，他那猥琐的手下マリナス见四下没人，对年轻的主子小声地说了一句：“大人，伊利亚的飞马骑士是大陆闻名的，您看……”还没等这句话说完，低头沉思的ロイ突然抬起头，眼睛里闪出了一道让人不易察觉的光。当日，ロイ暗中拜访了政变党的两大核心人物アルガルド和ロアーツ，说道：“听说两位想逃到萨卡或者伊利亚去，想寻求ベルン王国的帮助。哎呀呀，两位大人怎么聪明一世糊涂一时呢！政变已经失败的你们大势已去，对于ベルン王国来说是没有什么利用的价值的，无论去哪里都是要被遗弃的哦。”看着两大风云人物（曾经）一脸惶恐的样子，ロイ继续不紧不慢地说：“如果你们到伊利亚去的话，我可以让你们死的痛快点。如果你们去萨卡的话，那我就……”ロイ只把话说到这里，然后摆弄了一会随身配备的レイピア，レイピア映射出的闪闪寒光让アルガルド和ロアーツ打了个寒战……

当决策下达后，整个FC部队里传来了男性成员的欢呼声，他们为能一睹那众多骑着天马骑士的PLMM的芳容而感到由衷的兴奋。而ロイ对スー和シン两个坚持去萨卡的人的进谏充耳不闻。于是乎……

至于伊利亚路线能够收的飞马大姐ユーノ么……被怜香惜玉的XX王安置在了板凳上……

为了进这条路线，就得在流程中得多注意一下ティト（因为她妹妹只能小露几面）的经验值了。因为ルトガー＋クラリーネ＋クレイン＋ティト的4P组合作用性比较明显，所以ティト的经验值还是没问题的。

目标，伊利亚，GO！

## 第17章 海の道 难度★★

有远程魔法又有长弩的一章。不过我军将士也都是身经百战的“强者”了，对这些是毫无畏惧。敌人该怎么死就怎么死！




▲从这里过，长弩就无可奈何了。

第7回合，海之道形成，可以从这里直接向敌城堡进攻，BOSS的实力和骑士军将差不多，但是速度就差远了，让他尝尝刺马枪的滋味吧。城堡附近的司祭有睡眠杖，很让人讨厌的同时让阳动作战的效果打了折扣。

如果想稳中求胜的话，就从下面走吧，不过要忍受着长弩和远程魔法的骚扰。还是派携带翼神守护的ミレディ和ツァイス去收拾那些长弓手吧。当龙骑姐弟一同进入长弓的射程范围内时，ツァイス的防御力比ミレディ低，尽管他装备着飞行系特效无效的翼神守护，但是敌人还是优先攻击他（如果防御更低的飞行系角色装备着这道具，那么长弩的优先攻击对象是转向防御更低的飞行系角色的）。看来敌人的长弓手的视力不行啊，没看见人家携带着这种保命的首饰呢，反观他们的同行步弓和骑弓，可是不会犯这种错误的哦。

第8回合，右下的两个砦里有天马骑士的

增援。再过几个回合，城堡下面的两个砦里也有一个S骑士和一个弓箭手的增援，除了弓箭手以外的敌援军人手一个伤药，圈钱的机会可别放过了啊，积少成多嘛。增援一直到16回合才停止。

本章的武器店有各色各样的武器，进行一场大采购吧，特别是必杀武器，可得多买几把备用。

## 第18章 冻てつく河 难度★★

一眼望去，真是一片茫茫的林海雪原啊！在这种恶劣的环境里，同样有着让人感到寒冷的敌人。第5回合的时候，在东边的村子附近出现山贼，他们欲将村子摧毁。尽快飞过去是来得及的，但是要突破飞龙骑士小队，最好带上特效药。而在访问了该村庄后，山贼们并不死心，把矛头转向了东北边的村庄！那里是个非常可怕的地带，对只有两支空中力量的我们来说虽然能抢先访问村庄，但却难以全身而退。因为敌人有着暗法师部队、佣兵部队、源源不断的山贼部队以及同样是数量庞大的飞马骑士部队，同时在城堡处的BOSS也不会闲着，他会使用手上的远程光魔法对我军进行轰杀！在如此之多的敌人的包围下，我军的两个敢死队队员只有招架之功，毫无还手之力，没有极好的RP必将身首异处！在同伴处在水深火热之中，我军的其他成员并非不想救，而是爱莫能助！本章的地形极大地限制了移动力，使得我军无法在龙骑姐弟将被围攻前拍马赶到，只能眼睁睁地看他们孤立无援。难道就没有办法了吗？

慢！还有传送杖这个利器呢！如果把パーシバル传送过去助阵的话（用セシリア传，最快可传到长弩手旁边），道具的获得势必会简单一些：因为他是地面部队，可以受到地形的影响，加上敌人的命中不算高以及圣骑士武器的多样性，所以他的威胁相对龙骑姐弟来说要小的多了。如果下定决心要那个道具的话（其实是个转职道具“引导戒指”），就把这惟一值得信赖的角色传过去以一人之力抵挡敌人的大军吧，注意带好特效药哦，撑几个回合就能支持到我大军的支援了。龙骑姐弟趁机去访问村庄并脱离（可以考虑去解决那几个暗法师，不过要注意HP残余量以及敌人的数量）。速度快的话可以抢在敌人的山贼成群前访问村庄并成功脱身。パーシバル则留下来当炮灰牵制敌人。虽然笔者在这里描述的很简单，但是实际做起来可是很靠RP的，客观的说来，如果用这种方法得到引导戒指的话，本章的难度至少是★★★★。



▲面对如此多的敌人（还有增援），请三思！

如果放弃引导戒指，那么本章就缺乏悬念了，依照正常的攻略方式即可轻松过关，本章的地形实在是太厚道了。虽然有长弩、异常状态的僧侣以及10～18回合时城堡西边和南边的飞马骑士分队增援，但敌人的这些优点都被这茫茫的林海雪原给吞没了……消灭了飞马部队后，剩余的敌人就有如待宰的羔羊了。

## 第19章 冬将军 难度★★★

又寒冷又黑暗的章节就是本章了，而且长弩和异常状态杖的骚扰依旧阴魂不散！加上不知道会从哪里突袭的飞马，本章实在是无法让人轻松下来啊！盗贼一定要上，除了贼眼的用处外，还可以偷盗骑士之证以及特效药等好东西哦。

刚开始时山之隐者ニイメ加入，这位前辈乃我军最强暗法师，默示之暗的不二主人，装备默示之暗时使用杖的辅助能力也让人叹为观止。赶紧把她的暗魔法等级练到S吧。同时她是重点保护对象，可千万别让她冲到前线上去了，因为此后的高级职业的敌人只要拿着稍微高级点的武器，就能够秒杀她，比如本章中装备着银枪的隼骑士和圣骑士……就算没被这些高级职业的敌人攻击，凭她那低下的防御力和不高的回避率，还是让人看的心惊肉跳的。

从本章开始，敌人中使用异常状态杖的是魔力数值非常高的德鲁伊，他们用起杖不仅距离远，而且对我军任何一人几乎都是100%的命中率，我们只有乖乖地用解咒杖的份……还好这种敌人目前一般都比较分散，

威胁不大。

本章的战法基本上和沙漠那章一致，整个队伍以盗贼为中心即可安全地推进。大约12回合的时候，左边村庄附近有山贼出来了，不过这个时候应该都已经把那里访问掉了吧？如果时间拖的太久的话，右边的村庄可要出现危机了，那里可是4000G啊！

## 第20章 イリア解放 难度★★★

事先如图中般配置好战斗人员。战斗开始后，飞龙骑士ツァイス配合诗人，以迅雷不及掩耳之势赶到下面部屋中拿着睡眠杖的德鲁伊跟前，手提勇者枪，两下插死他（命中率只有70%左右，RP不好的话就RESET吧，或者可以让ミレディ装备必杀剑出个必杀也能秒杀，虽然更安全但是更需要RP）。下个回合的时候让奄奄一息的ツァイス吃特效药并换武器，同时派他姐姐过去支援。



▲战前配置，还是仅供参考。

在ツァイス完成突击任务的同时让ニイメ移动到パーシバル左边，用传送杖把他传送到携带着远程光魔法和远程恢复杖而且在宝箱房间的司祭旁边，パーシバル用投斧or投枪追击灭了他，然后再让セシリア移动到图中光标的下面一格的位置用救援杖把パーシバル拉回来（不然等待着パーシバル的命运多半是死亡）。左下房间的敌人由バアトル父女并肩阻挡住。好了，这下麻烦的敌人只剩两个了（一个在玉座附近，剩下的一个使用催眠杖的德鲁伊优先对飞马使用），战斗就方便多了。

飞马骑士的作用是说得她大姐，同时还肩负着携带翼神守护吸引长弩火力的重任。说起长弩来，本章的长弩真是令人恼火，配置的位置可说是恰到好处，甚至还有一个是我方无法攻击到的……而我军正紧张地与守城的敌人火拼，几乎无法抽出多余的兵力应付，只好任由他们胡作非为了。

11回合开始，地图上方有两个盗贼增援，再过一回合，地图右上有战士增援，右下的是佣兵增援。这些除了盗贼以外的增援直到20回合才停止。上面的由装备铁剑的龙骑姐弟负责，那些钢斧战士对他们无可奈何。同时让パーシバル扛着枪在只容一个人通过的过道守着（就是宝箱房间下面的那条走廊），另外两个军将过去支援，一骑当关，万夫莫开。

BOSS虽然是将军，但依仗着玉座，回避率很高，而且装备着可间接攻击的锁链枪，只有多花点时间耗在他身上了，笔者打到他的武器快用完时才把他消灭，能力不行啊。可不能让BOSS把赤之宝玉带进地狱了哦。压制玉座之前把盗贼传送到玉座上面那个长弩手身边，偷了他的天空之鞭吧。

市民全部存活，得到天使之衣（增援的盗贼不会攻击市民，义贼？）。

注：本章中的武器道具店里可说是应有尽有，多买几把银系武器备用的，今后的战斗要以银系和必杀系的武器为主了，过于省钱就容易陷入险境。

## 第20章 外传 冰雪の枪 难度★★

到这里，终于，长弩的骚扰结束了，但这章却还是有异常状态杖的德鲁伊。由于我军兵分三路，两个德鲁伊总是对同一路的我军使用杖（还优先对恢复人员或者是没恢复能力的那一条路做，真混蛋），睡眠还好点，混乱就要命了，看来这一路还真是要不太平下去了。

解决的方法是把ニイメ配置在左路（在右路的话会在使用杖的那一回合被装备长弓的狙击手攻击，而下面一路则是因为距离太远了），配合诗人抢先把持有混乱杖的暗法师给弄哑巴了，65%以上的命中，不难得手（不要去用睡眠或者混乱杖，这两种杖还有其他的用处）。然后边路队伍趁这5回合的时间和大部队汇合。等到我军合流完成时，拥有三个回复人员的我军还会怕区区两个德鲁伊吗？

接下来的攻略中只要小心三个剑圣就没多少悬念了。用勇者弓等间接攻击干掉他们才是上策。再者，把所有墙壁都破坏干净吧，练练熟练度，特别是暗理两位法师的魔法熟练度，ヒュウ理魔法熟练度一定要练到A来。

BOSS和上关的几乎一个样，略过不提。

## 第21章 封印の剑

难度★★★★★

本章的难度相当高，甚至可以说是本作难度最高的一章！可以说，这场被称为“最长的一天”的战斗打的可谓是惊天地、泣鬼神。对方是贝伦的主力龙骑士部队，由三龙将笔头マードック率领。敌兵个个强悍，和这种王牌队伍交锋，我军得慎之又慎，但偏偏本章外传进入条件之一是30回合内过版！该如何打好这场仗呢？

战斗开始，ニイメ先冲下去把下面那个贤者给混乱了（命中接近80，算是理想了），他装备着风魔法，把他混乱了，我军就多了一个强力的帮手了（可惜他的速度不够快，不然能够追击飞龙统帅的话……）！魔力很高的他一击就能够把任何飞龙骑士打到半死不活甚至打落地面，而且他在混乱期间是专挑飞龙骑士打的，同时他的同伴是不会主动对他下手的，真是厚道啊！不过在他附近有拿着远程回复杖的祭司，那个家伙会让他的努力白费掉，所以要先灭了那个可恶的祭司。等他回复正常的前一个回合（千万不要等到他恢复正常）还可以再让他“帮”我军哦。

在下面的敌大军如潮水般涌上来时，右路也有两个飞龙统帅带领着四个飞龙骑士共记10名龙骑士向我军扑过来，由于他们是从侧翼来袭击我军，而我军正准备对付冲上来的疯狂的敌人，无暇顾及，因此必须派人牵制住，但是……龙骑姐弟的实力还不如他们的领头……汗……用ヒュウ和ヨーデル两位的远程魔法同时攻击一条飞龙统帅吧，然后姐弟俩补上一下……RP不坏的话，两个回合后，姐弟俩的最大威胁消除了（如果觉得有必要的话，可以把冰雪之枪带去，ミレディ的枪等级应该到S了吧？同时必须携带上特效药，HP在一半以下就立即回复，不然多半还会死在其他飞龙骑士枪下。别进入上面那个贤者的攻击范围了，否则会死的很难看的），我军的来自右路的威胁也烟消云散。正往下赶的队伍虽然有那个厚道的贤者在助阵，但是实在是杯水车薪，因为敌人的数量实在是太多了，地形的宽阔也给排兵步阵出了个难题。哎？正好有一小片地形是两块森林连结起来的，天助我也！立刻让ゴンザレス和ガレット两位狂战士一起扛着必杀斧蹲在那里（他们至少该有C级支援了吧？有B级支援更好，让能力更强的ガレット在下面，当顶级炮灰），以两人的实力再加上特效药（或者后方的远程回复杖的支援），以及那些骑士清一色枪装备，危险不会很大（命中率在20～50之间），但是因为有着可以追击他们的飞龙统帅的存在，所以其他人也别闲着，赶紧上去支援吧（当炮灰……），敌人会转移攻击对象的。

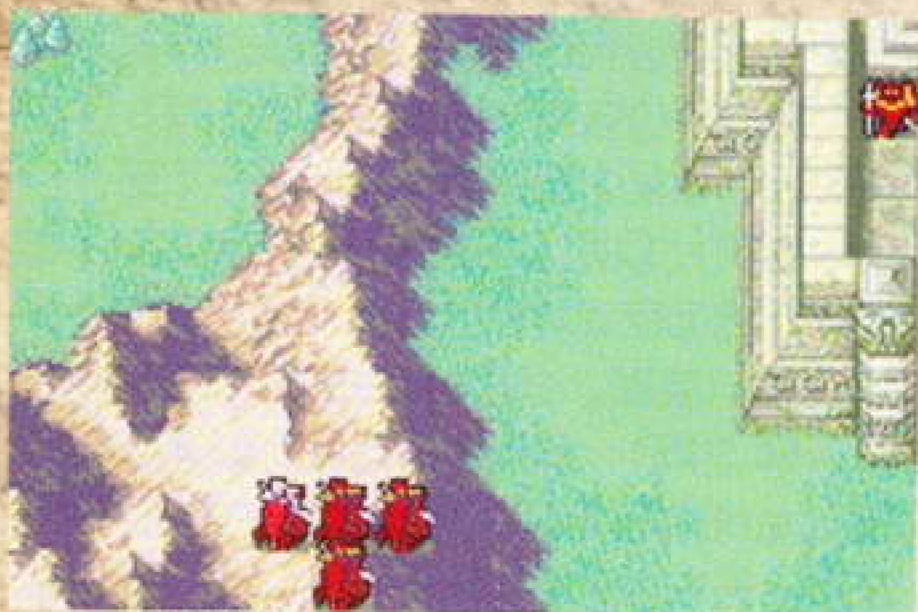



▲战况的激烈程度由此可见一斑。

因为敌人出场回合的不同造成了时间差，再加上一般说来敌人在上来的时候得经过两个狂战士（因为移动力的问题）的洗礼，以及山脉的地形等造成的种种有利的条件，所以可以如图中那样用强人来堵住路口，同时对来犯之敌一一消灭（到底谁是来犯之敌？）。大军将速度低下，会被几乎所有敌人追击，因此不适合呆在最前线做盾牌。堵路的能装斧头就装斧头，用剑的就装备破枪剑。バアトル装备疾风之弓，不然会被飞龙统帅追击。战斗中有必要的话可以用神将器或者屠龙剑杀龙，或者弓箭手装备勇者弓来对付群龙。龙骑姐弟收拾完上面的摊子后马上赶下来助阵。恢复的工作由躲在后面的几位法师用远程恢复杖来做。总共四次的增援不会太难熬的。

处理完蚂蚁般多的敌人之后继续从下面进军，注意路上还有敌援军。当我军攻打到封印神殿附近时，敌强将ゲイル增援，同时还有飞龙增援，其中一支分队就在我军附近，小心！派两个狂战士站在山上等他们送上门来是个不错的解决方法。

派龙骑姐弟和ゲイル对话后，ゲイル和他四个手下会跟着姐弟俩走，不做出攻击，只要ロイ不跑到他的攻击范围内就行了。如果抢先在其他敌人靠近前完成对话事件，然后


▲增援的位置（三次）。被搞个突袭就糟糕了。

移动到附近的村庄的已经关闭的门上面一格，那么就还有充足的时间等待ゲイル和他手下的龙骑士把龙骑姐弟围个水泄不通。这样一来陆续赶过来的真正的敌人只有干瞪眼的份了。成功牵制住了敌飞龙大军的同时又能够完全确保自身的安全，真是一举两得啊！



▲这个图，就叫做"和平の纹章"吧，真美啊。

注意BOSS身边有个有远程魔法的贤者以及两个拿着刺马枪的贤者，该怎么对付他们相信不用我在这里罗嗦了。

BOSS的实力实在是太恐怖了……看这能力，实在是没的说，威镇艾雷布大陆的三龙将果然是名不虚传！然而如此强大的人装备着命中率低下的斧头纯粹是聪明过头了！让我军最强的骑士军将パーシバル支援全开，再用将军永远的痛——破甲剑来对付他……他人必须走，但是身上的东西得留下！

攻略进行到这里，大概也快要到30回合了。本章没有什么好留恋的，压制，进入外传。

注：本章的难点在于前期得面对数量庞大的敌军，圣骑士没什么威胁，飞龙则令人头疼。尤其是个个都装备着银枪的飞龙统帅，40的威力插在谁身上都不好受。对付这种家伙千万别吝啬，什么好武器统统往他们身上招呼。这种家伙迟消失一刻，我方就多一分威胁。

## 第21章 外传 默示の暗 难度★★

又是一片漆黑的关卡，本章的特色在于地面上设置有不少陷阱（可用盗贼解除，不过这属于马后炮的行为），甚至连宝箱中也有陷阱！除了图中的那个外，玉座之间右边两个宝箱都有战斗龙，不想自找麻烦的就还是免开了吧，反正他们又没携带什么好东西。必定上的盗贼要注意啦。


▲挖宝箱挖出了条战斗龙。

德鲁伊的干扰再度出现了，不过区区几个家伙是成不了什么气候的。除此之外，本章也就只有敌人的实力强这个特点了，其他和以前的外传关卡类似。

BOSS德鲁伊，能力高不说，还装备着吸星魔法。还是派我军实力最强的パーシバル和他一决胜负吧。

拿到封印之剑后，我们的FC军团的BOSS：真·FCのロイ终于得以转职，但他还是摆脱不了被秒杀的命运，继续躲在后面观战。

## 第22章 见果てぬ梦 难度★★★★

与贝伦国王的决战。这关几乎个个是强敌，好在没有回合限制，慢慢打吧。

建议先在左路配置艾特鲁斯坎四人组＋盗贼＋司祭。战斗开始，先把パーシバル传送到持有混乱杖的德鲁伊那个房间，装备上光之剑近身把他KO了。下回合两个狙击手用银弓攻击他，光之剑反击各命中两次，再下个回合用投斧攻击就可以一举把这两个狙击手消灭（只是……装备投斧时的命中率实在是让人大跌眼镜，太需要RP了）。如果不幸被射到两下，还是乖乖吃特效药的好。用其他武器要麻烦点，需要更多的时间。待パーシバル完

成任务后再让祭司把他拉回来，左路正式进军。如果干脆不去理会那两个狙击手的话后面会有一定的麻烦，因为他们装备着长弓。



▲先扫清最大障碍。

我军两路都配置上两个恢复人员，还有一个持有沉默杖的司祭就彻底没有前途了。

右路有装备着光之剑的勇者和装备着勇者弓的狙击手的骚扰，可以暂时避开他们，先对付上面两个装备吸星魔法的德鲁伊，他俩简直就是上关BOSS的弱化版，还是用勇者系武器来对付他们吧。左路同样有吸星的德鲁伊可以都由回避高达82的パーシバル收拾。

第10回合，上面的两个楼梯口有增援，是令人讨厌的异常状态杖版本的司祭！左边的拿着沉默杖，右边的拿着催眠杖。不要理他们，耐心地等他们把杖用光吧，如果杀了他们的话，还会在15、20回合的时候在同一个位置再度出现他们的兄弟，打着挺累的。

贝伦王宫里有不少宝箱呢，盗贼只要上一个就够了，右路的有宝箱钥匙来解决绰绰有余。两个机关都派人踩过后（不必一直踩着），全军集合！让ロイ在正中央的王之间门口使用指令“待机”，门打开，BOSS战开始！我军初始两个位置的有增援，如果战斗拖的太久的话就会和他们干上，不过他们的实力并不强。

门打开了，最艰苦的一场战斗要开始了，



▲真是华丽的阵容。

大伙不要怕，冲啊！不过是往后冲（＝ ＝）先撤退到两个勇者的攻击范围外，最好是撤退到右边的仅容两人通过的道路边守株待兔，等待着敌人送上来，然后看看自己身上都有什么好武器，用最强的家伙来招呼这群敌人吧。因为楼梯口有敌人支援，所以慢慢地打吧，不急。如果没有消灭下面房间里的两个狙击手，就不要走进他们的射程内了。

BOSS相当于マードック的翻版，不同在于他装备着很恐怖的专用剑，谁被打一下都不好受，再加上那很高的命中率……真不愧是贝伦国王ゼフィール！一个敢于和全大陆作对的人！这种强悍的人物还是只能用パーシバル装备上破甲剑和他硬碰硬了……狭路相逢勇者胜！别忘了他身上还有英雄之证哦。

## 第23章 ベルンの亡灵 难度★★★

本章的难度很高，主要高在敌人的能力很强上。敌人的飞龙部队在战斗开始就从西、西北以及正北三个方向朝我方扑过来。因此21章中使用后还各剩3次的理、光远程魔法就能够再次发挥作用了，目标还是敌飞龙统帅，分别给每路队伍的飞龙统帅各一个，刚好使用完毕。也正好能够将他们打到半身不遂（但是命中却不高，一般说来六次中会失手二次左右，如果失手任何一次，都将增加危险。还是RESET保证命中率吧）。由于敌军三路纵队是同时扑过来的，所以两位杀敌于十步之外的法师必须配合诗人才能发挥到作用。在两个法师努力的同时，必须派人做他们的盾牌，两个狂战士+龙骑姐弟对付左路，三军将和バアトル父女再加上刚刚加入的剑圣一起到村子旁边步阵守住

解决掉飞龙后，本章的战斗就没有多少悬念了。烦人的长弩手只要派人消耗掉或者绕过就可以了，大可不必和他们一般见识。敌人没有援军，慢慢地打上去吧。BOSS身边的几个德鲁伊依旧是我们所熟悉的携带着异常状态杖的版本，不过他们不会移动，所以计算出他们的用杖范围后慢慢消耗掉就可以了，简单简单。

BOSS是三龙将的最后一人——绝美的贤者布JJ，她的一干手下对她的忠诚心非常高！我方进入他们的射程后，他们也丝毫没有主动进攻而放弃守护布JJ的意思——当然，除了那个“不是人的人”（战斗龙）。

正好布JJ有着远程的雷暴魔法……这就



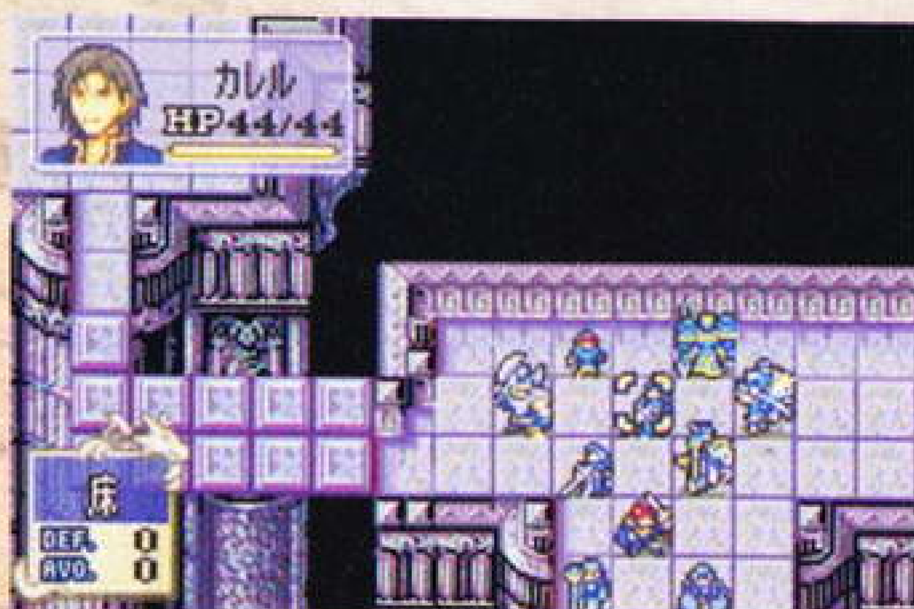

▲站在这里享受布JJ的SM都不会被其他人骚扰。

给了我们可乘之机。等她的雷暴用光了就用一击脱离的战术——派个强人（吐血推荐剑圣カレル！）冲上去消灭一个敌人，然后找骑士把他背回来——慢慢消耗敌人的兵力吧，没几个回合，可怜的布JJ就成了光杆司令，哦不对，下面还有几个手下呢，不过没有用了。布JJ身上也携带着好东西啊，这些贝伦高层就是富有啊！在カレル痛下杀手前盗贼先得手了吧。

注：本章的敌人身上有不少好东西啊，正好顺手"拿"来当大采购的资金，不过都到了这个时候了，需要采购的东西只有两样了：一、恢复满HP的全恢复杖，二、同样是恢复满HP的特效药。其他东西在剩余的两章基本没用。

## 第24章 传说の真实 难度★

引用某人的一句话："《封印之剑》的最后两章是在度假。"这话说的很有道理，本章实在是简单。拥有那么多神将器的我军面对战斗龙大军，并不会吃亏。本章的战斗爱怎么打都可以，就是不要让一名角色同时处在两条战斗龙的攻击范围内，毕竟战斗龙还是有优点的，那就是攻击力高命中率高，不过只要及时回复就不会出现危险。神将器使用的太多




▲新・八神将纪念照。

的话就用一直以来只修理过勇者系武器的修理杖来发挥余热吧。每压制一个玉座后都有战斗龙增援，不过他们的脚程不够快，无法扭转其战败的命运。

## 终章 暗黒の向こう 难度★

难度甚至比上章更低的一章……攻略方法很简单：清理掉路障后冲上去用封印之剑和神龙石攻击，不过这两人都会被反击杀死，为了安全着想，还是让魔龙小姐睡个觉吧。ニイメ装备默示之暗后用睡眠杖的命中率还是很可观的。趁魔龙睡着的时候无法反击，再攻击吧。两次攻击是无法消灭她的，因此各找一个骑士把两位主攻人员扛到安全的地方去（因为魔龙下回合必定解除睡眠状态并且能够行动），下个回合重复一次即可。时间拖的太长就意味着敌人的增援也多，都是和上章BOSS同一个级别的战斗龙……因此还是速战速决的好。最后一击当然用主角来击破，为了多一个后宫么（´－`）——不对，是为了达成完美结局。




▲最终BOSS都被轻易催眠了……

呜呼，到此，本次极限挑战之旅终于宣告结束了。虽然在开始挑战之前就做好了得到低下的评价的心理准备，不过在看到了之后还是受到了一定的冲击（笑）：

平均每章花50个回合，攻略评价理所当然的滑到最低。战斗评价……汗……汗再



汗，难道是经常被白打造成的？至于经验评价么，因为放过了不少敌人，所以得到这种评价也属于正常的，倒是以这种FC队伍都能得到B的强度评价，真是汗，是不是什么地方搞错了？令人意外的是资产评价，看来省下了转职道具和能力药再加上不胡乱使用昂贵的武器（旁：后面几章狂用银系武器和必杀武器还不算胡乱使用昂贵武器么？），就能在这个评价上取胜啊！总的说来，这次的C综合评价没有太大的意外，虽然笔者爆机六、七次《封印》中就数这次的评价最低（其他的都在A以上的说），不过也算是能让人接受了！

从以上的战斗来看，本作虽然难度高，但是并不会高到某些人口中的"必须凹点"的程度，只要合理安排好战术，再加上几乎每人都必备的不算太坏的RP，战斗也不会如人们想象的那么困难的！《FE》考验的果然是玩家的运筹帷幄的能力啊！

拥有强力的支援是本次挑战成功的关键之一，在我军成员的友情和爱的力量下，再强的敌人都是要被轰到渣的呀！现在就来公布本次挑战的支援成果吧，有了他们，再艰难的坎也是会被跨越过去的！

## 最终支援成果

支援只写主力的，次要角色尽管也有支援，但并不是必须的，就略过了。附上主力评价：

| 角色 | 建议支援角色 | 解说 |
|---|---|---|
| マーカス | アレンA、ランスB | 序章一直到13章都很活跃，初期的靠山。 |
| クラリーネ | ルトガーA、クレインB | 支援＆后勤专用角色？其实她还是很有用的。 |
| ルトガー | クラリーネA、フィルC | 从加入后一直战斗在最前线，长期以来一直占据主力的位置。 |
| ゼロット | トレックB、ノアB | 虽然活跃的时间不长，但是是我军必须的力量。 |
| フィル | バアトルA、ルトガーC、カレルC | 和ルトガー并列TOP ACE之席，重要的战斗力。 |
| ゴンザレス | バアトルC、ガレットB | 因为剑圣的存在一度沉寂，但其力量依然强大无比。 |
| クレイン | クラリーネB、ティトA | 我军的第二号射手，强力并且快速成长的支援早早地把他拉上主力之席。 |
| ティト | クレインA | クレイン的贤内助，战斗力尚可，同时肩负着战斗以外的重任。 |
| バアトル | フィルA、ゴンザレスC、カレルC | 我军头号射手！疾风之弓的当然主人！ |
| ミレディ | ツァイスA | 空中坦克！完成许多突入、诱敌任务的不二人选！女强人一个。 |
| セシリア | パーシバルB、ダグラスB | 支援＆后勤专用角色MK－Ⅱ，相当于クラリーネ的强化版，不过有着理魔法等级高的优势。 |
| パーシバル | セシリアB、ダグラスA | 强大的实力！强力的支援！强！强！强！没了他，挑战之路必将困难数倍…… |
| ガレット | ゴンザレスB | 光头的实力强在力量和技术上，装备着必杀斧时破坏力惊人。 |
| ヒュウ | ニイメB | 弥补魔法师不足的权宜人选，实力一般…… |
| ツァイス | ミレディA | 空中坦克二号！和她姐姐一起形成非常强大的力量 |
| ダグラス | パーシバルA、セシリアB | 老顽固一个，速度很慢，主要用勇者系武器杀敌 |
| ニイメ | ヒュウB、ヨーデルC | 使用杖的最强人，默示之暗是个原因，再则她的魔力也很高，缺点是身子骨太脆弱了…… |
| ヨーデル | ニイメC | 使用至高之光的男人，消耗敌人的杖和魔法的最佳人选。 |
| カレル | フィルC、バアトルC | 出来太晚是惟一的遗憾。 |

依靠强力的支援，本次的挑战终于获得了成功！回顾一下，实际上除了传统的那么几章外，本次挑战还真没遇到什么困难，依靠着多种多样的战法得以顺利度过难关，所以说，玩《FE》还是战略比较重要啊。笔者希望各位在看完了本文之后都能够重新拿起你的GBA。其实，《FE》可以玩的还有很多……

# 火热秘技

## 秘技

## NDS 新超级马里奥兄弟

美版 游戏原名 New Super Mario Bros

◆路易的开启方法

在二周目读记录的时候同时按住L+R再按A确定就可以使用隐藏角色路易，路易的能力和马里奥完全相同。

◆放烟花

在关底抓旗杆的时候如果剩余时间的个位数和十位数相等，那么城堡上空就会出现相应数量的烟花，比如剩余时间为77，则放7个烟花。

◆巨型蘑菇的秘密

在关卡1-1，顶出巨型蘑菇后先不要吃，待其到达悬崖边时再冲上去吃到，变大后拼命向前跑，刚好够到达旗杆的位置，马里奥居然会把它踢飞……这时奖命槽也满了，一次可以获得5个奖命蘑菇。

◆无限乌龟踩



无限乌龟踩的秘密在FC版中就有了，利用的原理是当马里奥连续踩同一个乌龟的时候会得到几何增长的分数叠加，5回合后更可以每次得到一条命。推荐最好实现此方法的地方在1-1旗帜前的台阶上。抱一个乌龟摆在第一阶，它会自动复活，然后跳起来踩吧。此方法可以在1分钟内把生命数加到最大值99。

## PSP NBA球员 回弹

美版 游戏原名 NBA Ballers Rebound

◆游戏密码一览

在Phrase-ology画面中输入以下的密码：

| 密码 | 效果(包括服装、球员名字等) |
|---|---|
| nba ballers true playa | 使用所有选手 |
| killer crossover | Allen Iverson的另一套服装 |
| the answer | Allen Iverson的音乐 |
| zo | Alonzo Mourning |
| rising sun | Amare Stoudamire |
| Stylin & Profilin | Baron Davis |
| celtics dynasty | Bill Russell |
| towers of power | Bill Walton |
| 24 seconds | Chris Webber |
| clyde the glide | Clyde Drexler |
| rim wrecker | Darryl Dawkins |
| dunk fest | Dominique Wilkins |
| the ice man cometh | George Gervin |
| bring it | Jalen Rose |
| pass the rock | Jason Kidd |
| give and go | Jason Williams |
| Stop Drop and Roll | Jerry Stackhouse的另一套服装 |

| 密码 | 效果(包括服装、球员名字等) |
|---|---|
| court vision | John Stockton |
| one on one | Julius Erving |
| special delivery | Karl Malone |
| holla back | Kevin McHale |
| Japanese steak | Kobe Bryant |
| hoosie | Larry Bird |
| spree | Latrell Sprewell |
| king james | Lebron James |
| laker legends | Magic Johnson |



| 密码 | 效果(包括服装、球员名字等) |
|---|---|
| manu | Manu Ginobili |
| student of the game | Michael Finley |
| rags to riches | Nene Hilario |
| Ain't No Thing | Oscar Robertson 的另一套服装 |
| pistol pete | Pete Maravich |
| fast forward | Rashard Lewis |
| bring down the house | Rasheed Wallace |
| all star | Ray Allen |
| From Downtown | Reggie Miller 的另一套服装 |
| rip | Richard Hamilton |
| The Chief | Robert Parish 的另一套服装 |
| playmaker | Scottie Pippen |
| nice yacht | Scottie Pippen's Yacht |
| juice house | 特别影片 #1 |
| ba showtime | 特别影片 #2 |

| 密码 | 效果(包括服装、球员名字等) |
|---|---|
| Cold Streak | 特别的球鞋 #2 |
| platinum playa | Stephon Marbury |
| ankle breaker | Steve Francis |
| Rising Star | Steve Francis 的另一套服装 |
| hair canada | Steve Nash |
| make it take it | Tim Duncan |
| living like a baller | Tracy McGrady |
| world | Wally Szczerbiak |
| Penetrate and Perpetrate | Walt Frazier |
| old school | Wes Unseld |
| hall of fame | Willis Reed |
| wilt the stilt | Wilt Chamberlain |
| center of attention | Yao Ming |
| prep school | Yao Ming 的小学 |
| | |

# 金手指

## GBA 超级大战争1+2

日 版　游戏原名　ゲームボーイウォーズアドバンス 1+2

### 1代金手指

#### ◆资金

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 第1方势力资金MAX | 0201ADA0:000F423F |
| 第2方势力资金MAX | 0201AE08:000F423F |
| 第3方势力资金MAX | 0201AE70:000F423F |
| 第4方势力资金MAX | 0201AED8:000F423F |
| XX势力资金归0 | XXXXXXXX:00000000 |

#### ◆破坏技

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 第1方势力破坏技槽 | 0201ADC1:FF |
| 第2方势力破坏技槽 | 0201AE29:FF |
| 第3方势力破坏技槽 | 0201AE91:FF |
| 第4方势力破坏技槽 | 0201AEF9:FF |
| XX势力破坏技槽归0 | XXXXXXXX:00000000 |

#### ◆战斗补给

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 全单位HP+弹药补充 | 4201A148 0564<br>0000003F 000C |
| 全单位燃料补充 | 4201A14A 0063<br>0000003F 000C |






#### 金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

### 2代金手指

#### ◆资金

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 第1方势力资金MAX | 020231B0:000F423F |
| 第2方势力资金MAX | 020231EC:000F423F |
| 第3方势力资金MAX | 02023228:000F423F |
| 第4方势力资金MAX | 02023264:000F423F |
| XX势力资金归0 | XXXXXXXX:00000000 |

#### ◆破坏技

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 第1方势力破坏技槽 | 020231D1:FF |
| 第2方势力破坏技槽 | 0202320D:FF |
| 第3方势力破坏技槽 | 02023245:FF |
| 第4方势力破坏技槽 | 02023281:FF |
| XX势力破坏技槽归0 | XXXXXXXX:00000000 |

#### ◆过关点数

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 点数 | 0200C420:FFFF |

#### ◆全人物

| 密码 |
|---|
| 02027EE8:FFFFFFFF |
| 02027EE6:FFFF |

#### ◆全地图

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 地图 | 02027EDE:FFFF |

#### ◆战斗补给

| 效果 | 密码 |
|---|---|
| 全单位HP+弹药补充 | 42022584 0564<br>0000003F 000C |
| 全单位燃料补充 | 42022592 0063<br>0000003F 000C |

文 余生一坠 编 马修

# LOST in BLUE 迷失蔚蓝

久违的口袋剧场又与大家见面了！这次是《迷失蔚蓝》的同人小说，先以日记形式记下了流落到荒岛的男孩和女孩的40天，记录下近乎绝境的荒岛生存中，两人迎接残酷的自然挑战又彼此关爱；当如愿以偿离开荒岛，少男少女回到了各自的生活中后，他们又实在无法难以忘怀彼此相依关照的日子，飘雪的冬夜，少女抑制不住思念之情，将40天的恐惧、温暖和爱尽倾洒于笔端……

## 荒岛日记

### 10月1日 晴

我叫大地，我会努力记下发生的一切，如果我能活着离开这里，或者……将来有人能发现这本日记的话，希望他们会铭记曾经有两个人在这里的生活……

早上睁开眼睛的时候，看到石壁上滴下的水珠，听到清脆的啪嗒啪嗒声，我只能接受这些事实。

昨天的巨大风暴将游船打翻，我被冲到这个孤岛上，上面只有野性存留的动物和遍地的植物和果子。我大声地叫喊着，顺着海边行走，期盼有路过的游船。但我发现了她，她躺在一艘已经被海浪打的破烂不堪的救生艇旁，干涸的嘴唇，满脸灰尘。我转身用力晃动高大的椰子树，然后搀扶她半坐起来喂她喝了椰子汁。她睁开眼睛，看着我身后无尽蔚蓝的天空——在她的眼睛里，我看到了迷茫。




我们蹒跚走到一个山洞里安顿下来。洞内阴冷潮湿，我去捡了树枝树皮，双手旋转树枝在树皮上擦起淡淡的烟，然后俯身吹气，火升起来，照亮小小的山洞。夜来临，笼罩这个小岛，也笼罩我们的心。我们简单地交谈，惊吓让她显得语无伦次，她说她叫蓝，蔚蓝的蓝，和我同岁，18。我们知道我们要相依为命，在此孤岛上，一起生活，一起寻找活路。

现在，太阳已经升上天空，我看着身旁她熟睡的样子，我知道我要做些什么。为了我，也为了她。我要出去找找，看看这里是否真的只有我们两个人，有希望的，一定！

### 10月2日 晴

我和她坐在海滩上，看初升的太阳，听海水涨起的声音——世界被寂静吞噬。我们置身于此，世界近在眼前却远在天边，到底属于哪里？我们在哪里？天边舞着的海鸥，凄厉地叫着，飞向远方……

### 10月4日 阴

我捡来木头和石头做了简单的鱼叉捕了浅海边的小鱼，拿回“家”，坐在地上开心地笑了，这是我到这里第一次笑。接着她也笑起



来。声音回荡在山洞里，更显地一切空荡。笑声后是一阵沉默，她蜷缩身体坐在角落里，双手掩面，无声地哭泣着……

一个姑娘，在眼前如此痛苦，而我却无能为力。我只能不停地说话，我希望她能镇定下来，毕竟，我们只能依靠我们自己了。我告诉蓝在海边高的岩石上看到了远方的漂亮景色，告诉蓝海鸥其实是有家的，它们的家就是整个大海。蓝用火烤熟了鱼，我们席地而坐相视吃下放了沙中盐的烤鱼，然后相向一笑，一起说："真不错！"

**10月8日　晴**

我生涩地牵了蓝的手，她的手已经温暖。我们去浅河边喝水，和蓝并肩坐在沙滩上晒太阳。时间这样缓慢地流走，一个星期了。我们就这样的简单却艰难地生活着，如同原始人的生活，而每件事都有如此清晰的路线，单调却充实地添满着我的生活、我们的生活，添满我们的时间。

我努力地想记下些什么，却只有饥饿和温暖的阳光。

**10月10日　雨**

冷了，这里的竟然也有秋天。洞内冰凉的地面，使她很难入睡。

我捡回很多木头和藤条，在火边烘干了，她把藤条做成绳子。我绑了两张简陋的床，又用以前储备的生火用的干草铺在上面，睡梦中的身体了离开冰凉的地面……

**10月11日　晴**

早上，蓝说她梦见我们回去了，在高的楼顶，看晴空，蔚蓝得如在岛上第一眼见到的我的眼和我身后边的蓝天。

我又再接再厉做了一张桌子，潮湿的木头上还爬着小蜗牛，它伸出触角去碰姑娘的手指。

**10月12日　晴**

我今天做了钓鱼杆，到河边钓上来了大鲑鱼。蓝用亲手在沙地里刨出来的果子浆拌上洋葱配着鱼做了热乎乎的汤，我们围在已经烘干了的木头桌子边端着石板喝下肚去，一起拍拍仍旧瘪着的肚子说："真饱，真好吃。"

**10月17日　阴**

早上，我告诉蓝我要出去了，可能晚点回来。蓝说："你要小心，别太勉强自己了。"我转身，去远处的草原寻找出路。午夜，我在远方的草原见到一头牛，小小的牛，一点也不怕我，它们都不怕人。我把它牵回来，她说太好了，我们每天都可以喝鲜奶了。我说是啊，早上起来能喝新鲜的牛奶，我们的生活越来越好了。

现在，我看着你熟睡的脸，没有了之前的不安，睡得真祥和啊，也许你和我一样已经适应了这里的生活了吧。

**10月25日　暴雨**

牛死了，蓝哭了。蓝说她努力地照顾着它，可它还是倒下了。我说不要伤心了，我们连自己都不能喂得很饱，它去了也许是对它好，怪只怪我把它牵了来。蓝说不怪谁，没有人错，因为这里没有对错，只有生活。那只牛静静地躺在蓝身边，用它厚实的身体守着这个瘦弱的姑娘。蓝，我也会守着你的！

**10月26日　暴雨转晴**

我剥了牛的一身皮毛，给蓝做了更温暖的床；剔出牛的骨，做了更坚实的武器；切了牛的肉，让蓝烤好，晒成肉干留着以备不时之需。她一边烤肉一边颤抖，那个生命用它自己最后的一点力量在帮助我们。我留下它的头，挂在洞壁上。牛角结实地立在空中。

**10月30日　晴转阴**

今天，我起了大早，在河边钓鱼，一直钓到晚上。月亮走上天空的时候，蓝出来到我身边，对着浩瀚无边的大海，看着平铺的银色月光，渔线在夜空中甩出完美的曲线。我望着夜

色下平静的海面，轻声对她说：“准备远行吧。冬天就要来了，再这么下去，我们不知道还能挺多久。”蓝在我背后轻轻环抱住我的腰，额头抵在我的背上，风扶起她的头发在我的手臂上摩擦，痒痒的，凉凉的……

**11月2日　晴转小雨**

对不起，偷看了你的日记。你走了，我来帮你记下我们的生活吧。将来我们出去之后，我希望我们会铭记曾经在这里的一起的日子。

早上，他往“家”里的大水桶里装了20升水留给我喝，捡了一大堆树枝让我留着填入火堆取暖，在橱物柜里塞满了各种水果，临走前放下一大半鱼干让我留着吃，然后他装出很快乐的表情说：“我要出趟远门，去岛的那边找那条出路。”他说的跟真的能找到一样，充满信心，“可能要走个几天，你自己照顾好自己啊！”我只说了句：“路上小心。”然后挥手告别。看着他远去的背影，坐在黄昏的沙滩上，任凭海风掀起我的头发，不知是海水还是什么湿润了我的裙角。

**11月3日　小雨转阴**

我早上起来，习惯地问了声“早安”。然而只有山洞里空荡荡的回声。

坐在沙滩上我们两人经常一起坐的地方，看着朝阳照常的升起，然而一切都不同了。我身边的影子没有铺在他的肩膀上，它落在地面干燥炽热的沙砾上，千疮百孔。

**11月4日　雨**

我坐在木桌旁，看着桌子对面的空气，微笑着吃了一块鱼干，喝了一口桶里的水，往火堆里添了一条树枝，依偎在温暖的床上，望着对面他一直睡的那个仍是用木头搭成的简陋的小床。然后我下床，躺在他的床上，好冷。

**11月5日　暴雨**

树枝烧完了，外面的雨越来越大了，树枝都彻底潮透了，点不着火了。我蜷缩在床上，留给自己的食物已经吃完了。我觉得我要这样死了，我再也看不到他那张时刻都充满自信、只要看上一眼那些恐惧和寒冷都能从身上消失的脸了。我颤抖着写下这些文字，我希望自己镇定，我一定要镇定，我要等他，等他回来。

**11月6日　初晴**

昨晚雨水打在洞口的石壁上，我的思绪伴着雨声在空中寻找着他。然后听到远处传来沉重的缓慢的脚步声。我坐起来，颤抖地立在洞口，看到衣服已经破烂的他拄着那根牛骨，一步一挺的向洞口挪着身体。我急忙跑过去，抱住崩溃边缘的他，两个人的身体软了下去，和冰冷的地面碰撞，发出沉重的闷响。终于倒下了，我蹒跚着把他扶回家去，用唇撑开他因为干涸而龟裂的嘴唇，喂他喝了几口水和椰子汁。我清晰地听到水贯穿他的喉咙流淌在他身体里的声音。然后翻出压在床上毛皮下的最后一口鱼干，一点点喂给他吃。

凌晨，雨停了，洞口梁上的积水落下，发出滴答的声音。他躺在我的怀里。当我醒来时，他已经不在身边了，看看旁边点燃的火焰，我知道他在。我出去看到他坐在河边他经常坐的那块小石头上，盯着小树枝做的鱼漂，强打精神。午后，阳光透过树叶盖在他的脸上，我用双手臂环绕住他的脖颈，泪水淌过他的后颈。我曾经以为再也不会有这样的温暖。我们拿了钓的鱼回去，我告诉他：“今天肯定能做出美味的料理。”我们围着桌子，四目相视，却吃不下。他告诉我他在岛的另一侧找到了一些人，他们在这个岛的另一边藏着不可告人的秘密，这里是他们的聚集地。他在他们的基地潜伏，找机会用他们的发报机发出了SOS信号，找到救援队，过不了几天，救援队就会来这个中间有死火山口的小岛救我们了。

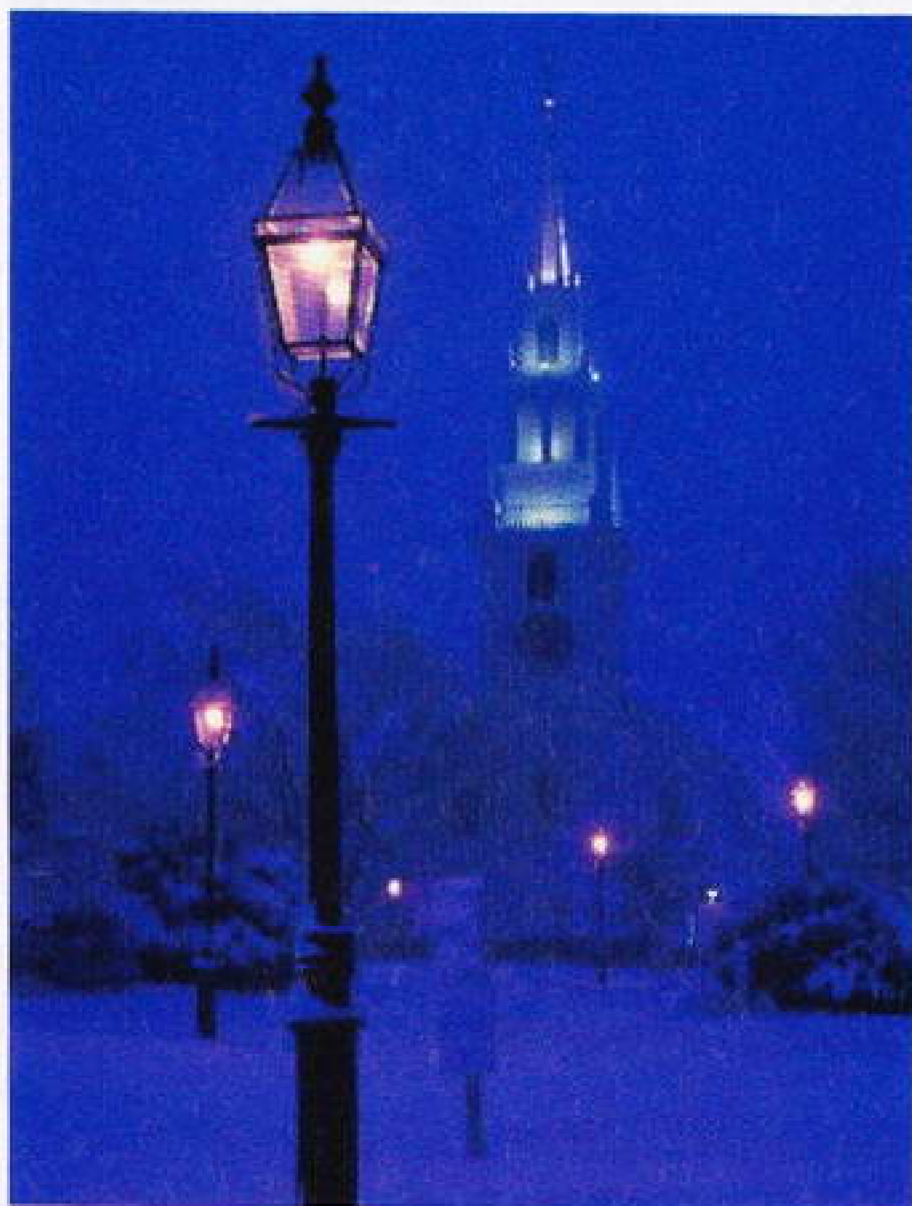


第四十三天凌晨，在大地的生日那天，直升机的轰鸣把他们从梦中惊醒，灯光照在洞口，点亮了黑夜。

一个多月的时间，在这个孤岛上，他们相依为命，日子这样过去，回头，一切如梦，却那么真实地在那里，并将刻骨地铭记。

男孩和女孩迷失在这一片蔚蓝的海中这片蔚蓝的天空下；而出去后，男孩仍迷失在记忆的“蓝”中。

# 少女的回忆



重新回到高楼林立的都市，闪光灯此起彼伏。这眩晕的色彩瞬间重新添满他们的生活。他们因为如此长时间的迷失和之后的生还，成为媒体竞相报道的焦点："一男孩和一个女孩在孤岛上生存将近40天之后潜入贩毒团伙内部，用其通讯设备寻求救援后两人顺利脱出孤岛，犯罪集团全部落入法网。"生还的欣喜冲昏了所有的当事人。人们为之庆祝，男孩和女孩又重新回到自己的生活。然而那40天的艰辛，没有几个人能真正体会。

雪夜。少女一人坐在高高的楼顶，看身下满地的灯光，凄厉的寒风刺痛姑娘的脸颊。漆黑一片，然而那让人窒息的生存的压力已经不在。她回到写字台前，写下那刺骨寒冷而通身温暖的40天——

那个暴风雨的夜晚，我的船失事，我爬在救生船上，一个人飘到那个孤岛，睁开眼看到的第一个人是你。我这个生活在都市中的女孩，柔弱的身体和脆弱的神经都面临着巨大的挑战，我以为自己活不了多久。然而在这个无人的岛上，我遇到你，你说："这里不是无人岛，我们还拥有彼此。"

每天早上看到熟睡的你的大男孩的脸庞，我知道我的生命已经不只属于我自己。道一声"早安"，彼此安慰，开始新的一天。

每次问你小心的时候你也许都不会知道我的心揪得有多紧。我真不忍心看到你每天晚上回来倒在地上熟睡的伤痕累累的身体。

那些你辛辛苦苦找回来的食材，却被我烧成糊的，食物在你的嘴中发出嘎吱嘎吱的响声，然而自始至终你都夸我的饭菜好吃。当我终于能做出好吃的料理时，你却离开我，只身一人前往未知的远方，寻找我们的出路。我多希望能在火上飘舞的烟中依稀偷看你始终微笑的脸。

你做了第一张大床给我时，你仍然睡在地上。我看着你入睡，悄悄起来用毛草编织的毯子盖在你的身上，然后蹲在你的身旁，听着你的呼吸，看着你的胸膛一起一伏。我真想向你倾诉心中的恐慌不安，然而你太累太累，我不忍心打扰你，我就这样看着你，希望在你的梦里能如我一样梦到对方。

那头牛被带回来的时候，我真的吃了一惊。那么远，你是怎么牵着它回来的？看来它一定很友好，我把它栓在家门口，那里有草，我想它自己也会好好地生活的。但它还是在几天后倒下了，也许是它离开了它的家吧。也不能怪你，因为，你也离开了你的家。这里现在是你我的家，不是它的家。它走了，我们也走了，那个家……还算是家吗？

当你用刀划开它的皮肤的时候，我哭了。我们昨天还喝着新鲜的牛奶，今天它就变成这样血淋淋的。你用它的皮毛给我做了床。那天晚上我实在睡不着，我怕我过阵子也像它那样白骨见天。我把你叫醒，和你聊天，说我的恐惧，说我的焦虑，说我在这里和你一起生活的心安和不安，说我希望你好好的我也好好的，说我们两个肯定会活很长很长时间，说明天的天空肯定还是那么蔚蓝，海也还是那么蔚蓝……

你离开的时候，我只说了句："路上小心。"其实我想多说的。你走了，这个家就顿时空荡了。看你转身离开，我却不能多说出一句话，再多的词会让我痛哭，我不想让你看到痛哭的我而心里不安。向你挥手告别，直到你的身影消失在远方的树林里，我的心顿时空



荡，也许，有那么一刻，我真希望我们能那么简单地在这里生活一辈子，你和我，不去冒什么险，不去用生命做赌注出去寻找出路，我们只打鱼吃水果，然后看这片蔚蓝。然而你离开我的几天里，我觉得我的世界坍塌了，甚至在我刚到岛上醒来时都没有这样的感觉。

我们离开那个海鸥鸣叫的小岛，离开我们的家，那个山洞，将来那里也许不会再有火升起，山洞里的那些温暖也不会再现。那些我刻下的记日的横线也不会有人看到，还有那些我想说给你的话——

如果可能，等我们回去了，能让我仍然在每天早上醒来后第一眼看到的都是你吗？那样我一天也会有精神。

如果可能，等我们回去了，能让我再看着你熟睡的脸庞入睡吗？那样我会睡得很甜，很安全。

如果可能，等我们回去了，能让我再次给你做烧鲑鱼汤吗？然后你再夸我做的料理好吃。

如果可能，等我们回去了，能让我再养一头牛吗？我们好好爱它，就像在那里我们互相爱着一样，我们不让它离开也不让我们离开。

如果可能，等我们回去了，能让我每一天都看到你的脸吗？见不到一个人的脸就会不安、心里特别挂念一个人、心里特想和一个人说话……这些感觉，都是我平生第一次，你，是第一个。

如果可能，等我们回去了，能让我们在结束了这短暂又漫长的四十天之后，在新的家里，一起生活，度过我们同样短暂又漫长的一生吗？因为在那个家里，我有生以来第一次觉得我应该做些什么，为了你，也为了我自己。这是我这十几年的生命中第一次迫切地想要去做些什么。幸福的时候，我迷茫着，而这里，我看到一个方向，我能做的就是一直走下去，和你。



岛上的四十天，开始了我的一个新的生活，今后的日子，希望你好好的，我也好好的。我们能继续看天空的蔚蓝，看海的蔚蓝，我希望那个沙滩上，我的身边有你的身影。这样，我的生命，才完整。

迷失……蔚蓝……让我们永远在一起……

# 硬软综合站

# 硬件短消息

文 ZinniaSun

编 马修

2006 E3大展也算是风风火火地过去了，新一轮主机大战的热潮又一次从此刻掀起。Sony和老任的新一轮战争从掌机回到了家用机。机能略差的创意机种Wii与超强主机PS3让小Z想到了当年PSP与NDS的对峙阵容，加上Xbox 360，不知这次谁又能获得新一轮的霸主地位。不过E3大展的召开反而苦了我们的硬件短消息，因为到处都是主机、软件的信息，各大网站、厂商都完全无视了周边这一块，搞得小Z我搜遍了满网络，才找到一些看起来能上栏目的东东，喜不喜欢也请大家赏脸一看。(^_^)

## 口袋妖怪触控笔

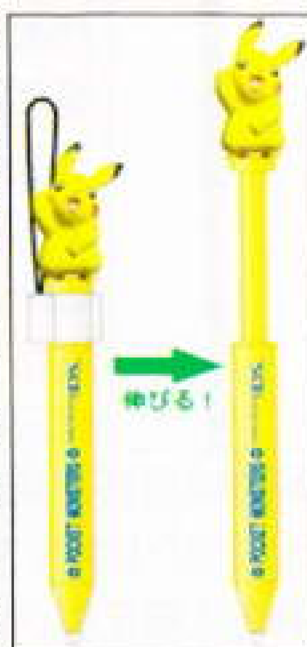


"《口袋妖怪》系列"是任天堂掌机平台上的怪物级游戏，钥匙链、玩具的周边产品数不胜数。这次日本厂商Jupiter推出的任天堂官方认证的口袋妖怪吉祥物触控笔，又为口袋家族丰富的周边产品添上了可爱的"一笔"。

在去年Jupiter就推出过以超人气皮卡丘为主角的NDS专用口袋系列触控笔，并且在市场上取得了不错的销量。这次推出的两款NDS/NDSL两用触控笔可以说是对该系列的一个延续，并在原来的基础上加入新的特性。首先是这款可伸缩触控笔，正如其名，它最大的特性自然在于伸长缩短的特殊能力。直径9毫米的外轴伸缩后也绝不影响握笔的手感，过粗的笔杆虽然不能收在NDS或NDSL的触控笔携带槽中，但笔端自带挂链可以捆绑在NDS的带子上，即使你再粗心大意，也不怕为弄丢可爱的宠物精灵而伤心了。



如果你不喜欢这样的设计那就再来看看下面的另一款笔尖收缩触控笔，因为笔尖一旦有磨损就会反映在屏幕划痕上，它的特性就是平时可以将笔尖



收缩起来，以防止磨损和撞击造成的伤害。这款笔轴粗10毫米，握起来和普通水性笔手感相同，尤其适合成人使用（虽然口袋妖怪做吉祥物Q了一点）。厂商为了照顾玩家的喜好，两款触控笔都提供了皮卡丘、梦幻、卢卡利欧和小吸盘木偶4种样式供大家选择。每套笔售价525日元，约合人民币36元。（Jupiter推出的每一款NDS周边都是这个价格，奇怪。）

## Jupiter推出NDSL屏幕保护贴

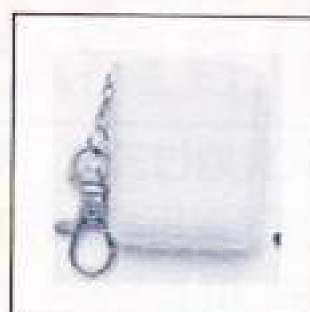



刚刚介绍了Jupiter的口袋系列触控笔，接着再给大家介绍一款该厂商的NDSL屏幕保护贴。介绍原因主要是由于这是Jupiter推出的为数不多的非动漫、游戏软件周边类产品。至于特性方面，特殊制造材料可以过滤阳光让NDSL即使在户外也保持动人的色彩，特殊胶片一贴即用，省去一般贴膜要在浴室中才能完全吸附的痛苦，再加上贴膜接触面的硅材料让你不论揭下几次也能重复使用，而且附赠手指大小白色贴膜清洁布可以轻松除去贴膜上的指纹、油渍，看来喜欢《JUMP超级明星大乱斗》和《死神》这类手指杀屏游戏的玩家总算有得救了。售价也是525日元，约合人民币36元。

## Cyber推出NDS卡盒



看过《NDS专辑》的玩家一定对那些五彩缤纷的卡盒记忆犹新吧，这次由Cyber给大家带来的这款卡带盒与它们最大的不同就体现在便携性上——可以作为钥匙链使用的单卡片便携盒。它的外部采用了高强度合成树脂制造，内部还有缓冲性托架。双层保护可



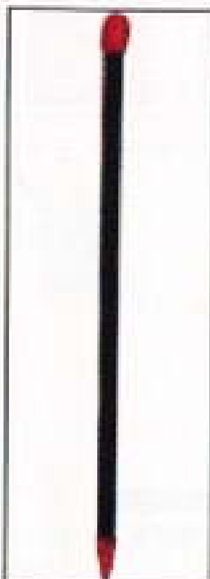
以保证即使是砖头砸在上面卡片也毫无损伤。看来喜欢户外旅游、登山的朋友只要再配上个结实点的主机箱就可以带着NDS到处历险了。卡盒有银白、浅蓝、深灰三种颜色可供选择，450日元（约人民币32元）的售价显得略高了一些。

## GameTech的NDSL防尘套装




NDSL虽然自带GBA卡槽防尘壳，可并没有附带NDS卡槽防尘壳，老任的服务真是不到位。结果又让GameTech钻了个空子，推出了这款NDSL防尘套装，不但有GBA卡槽防尘壳，还有DS卡槽、前端麦克风耳机插孔以及后面的AC电源适配器接口防尘壳，一下子将NDSL密封得严严实实，再也不用担心由于机器内部进灰而导致屏幕内也有灰尘了。这款产品预定6月10号上市，售价420日元（约人民币29元），可以通过日本亚马逊网站预定。

## 怎么舒服就怎么玩的触控笔

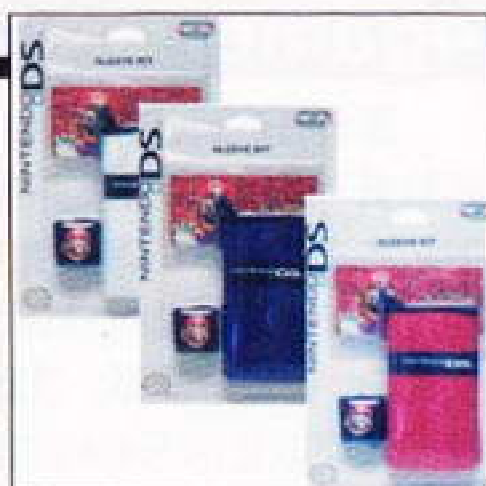


欧美玩家的创意早在《马里奥64DS》的奶嘴摇杆事件中就让小Z目瞪口呆了，这次又冒出个让NDS游戏玩起来更加舒适的触控笔，真是让小Z无语了。这款笔的长度大约是10厘米，略微比NDS触控笔细1毫米。采用弹性橡胶制作，可以随意定型，因此玩家可以根据游戏以及自己的手型来设计触控笔形状，不再握着笔杆子玩游戏，而是想怎么玩就怎么玩，比如你可以将它缠套在大拇指上，平时弯成一个手镯还便于携带。不过几经蹂躏后自然是无法还



原到最初平直状态，但用起来真的能方便不少，尤其是玩《银河战士》，再也不必担心手小够不到屏幕或是担心NDSL没有触控带了。喜欢独到创意或是像小Z一样由于手短而玩不了《银河战士》的玩家可以试试，其实DIY一个应该也难不倒大家吧，但在香港力生网站售价可要7.95美元（约人民币64元）。

## 马里奥NDSL便携包套装

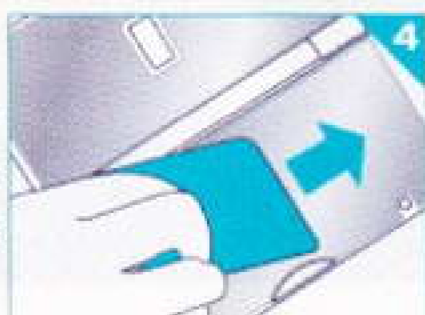


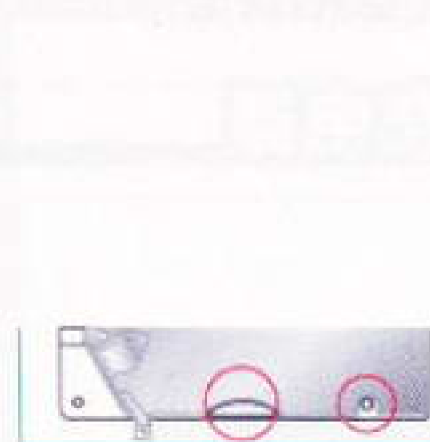
随着《新超级马里奥兄弟》的推出，我们的水管工又要火上一阵子了。周边厂商自然也不会放过这个机会，所以就有了这款BD & A公司推出的第三方NDSL马里奥便携包套装。厂商推出了白、红、蓝3种颜色供大家选择，之所以称之为马里奥便携包套装，是因为厂商随包还附送印有马里奥大叔头像的NDS卡盒以及屏幕清洁布，对于一款仿官方授权制作的便携包，价格9.99美元（约人民币80元）也算合理。

## Cyber推出NDSL主机保护胶片套装

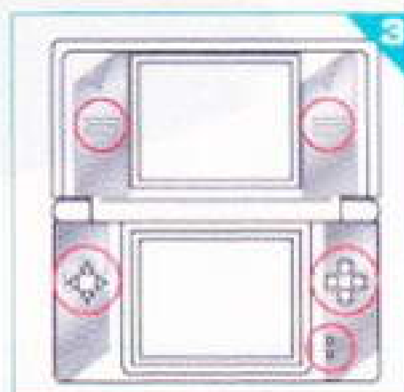


NDSL外壳采用的特殊瓷质，使得它和PSP一样都成为标准的指纹采集器，只要是摸过的机器，一眼就能看出上面留下的油脂痕迹。这样倒是很容易分辨新机，可是等你把一台没有任何指纹的新机拿回家就要头痛了——如何才能让心爱的NDSL保持全新一般闪亮？有了这款NDSL专用的主机保护胶片套装就万事OK了。它的原理就好像屏幕保护贴一样，





用套装里附赠的清洁布首先将机体擦净后，再使用附赠的纸板将每一片胶片都平展的贴在主机的表面，就能时刻保持NDSL的动人美貌。厂商根据NDSL的外形采用了两种胶片材料，并将按键、插口部分都镂空出来，绝对不会影响游戏性，也有效防止了胶片的脱落，最重要的是再也不会留下指纹。这款产品采用了开放售价，官方网站并没有放出具体价格。



## SanDisk两款记忆棒登上货架




上次刚刚为大家介绍了Sony官方4GB记忆棒，这次SanDisk的4GB大容量记忆棒就登上了货架。众所周知，SanDisk作为移动存储界知名品牌，生产的记忆棒有着不逊于Sony的高效读写能力。这次发售的4GB透明彩棒暂时只有红色，估计不久之后也会有其他颜色登场。EBGAMES网站预定价格239.99美元（约人民币1920元），于6月1日开始发售。还有另外一款SanDisk官方公布的RapidGX全新系列1GB记忆棒来势更加凶猛，打着全球最速的旗号，使用专用读卡器MacroMate与电脑连接可以达到每秒15MB的数据吞吐量，是PSP与电脑传输数据速度的2倍！这款几乎是为PSP玩家特制的记忆棒售价84.99美元（约人民币680元），之后该系列还会有更大容量的记忆棒发售。




## 光荣的PSP便携包

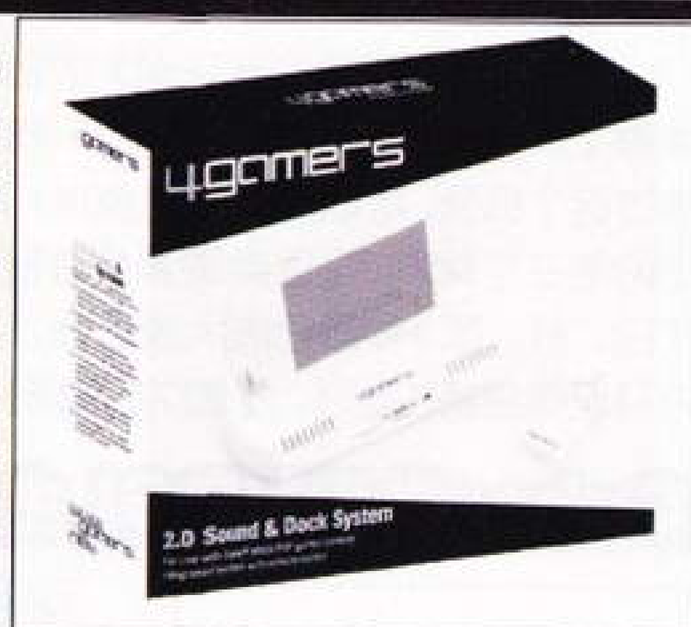




光荣公司又推出PSP便携包了。这回的产品看起来不错，正面有乳白色Koei标志，内囊采用了特制材料可以起到保护、清洁液晶屏幕的作用，包内还有耳机、UMD以及记忆棒附件的收藏包，并配有棕色和黑色两款主体颜色选择，设计美观庄重，售价2952日元（约人民币200元）。

## 4gamers的白色便携音响

国外知名周边厂商4gamers推出的这款名为“2.0音响底座系统”采用2.0立体声扬声器，并针对PSP的电影、MP3播放功能进行特殊的音频优化，可调整俯仰的底座让你不论在任何角度都能欣赏到最佳画面。前置面板上还有耳机等接口可外接耳机、音箱等设备。这款设备最大的特色还在于自带红外遥控器，可以让你在房间的任何地方操纵PSP播放，完全实现PSP原配线控的所有功能，使用完毕后还可以将遥控器放在底座的收藏盒中便于携带。时尚的外形设计配合白色PSP效果完美，售价12.99英镑（约人民币195元）。




## PSP快速座式充电器





这款设计独特的座式充电器不仅可以为你的PSP充电，还可以作为一款调节支架，让你不论听音乐还是看电影都会更舒服。产品最大的亮点就在于独特的指示灯设计，绿灯亮表示没有接插PSP充电，蓝灯亮表示充电进行中，而红灯则用来显示当前PSP状态。不过这么亮的光闪来闪去，看电影时应该会受到不小影响。该充电器外形设计方面精巧美观，并有黑白两种颜色供玩家选择，国外网站售价15美元（约人民币120元）。

## Brando推出PSP方向键、摇杆套装

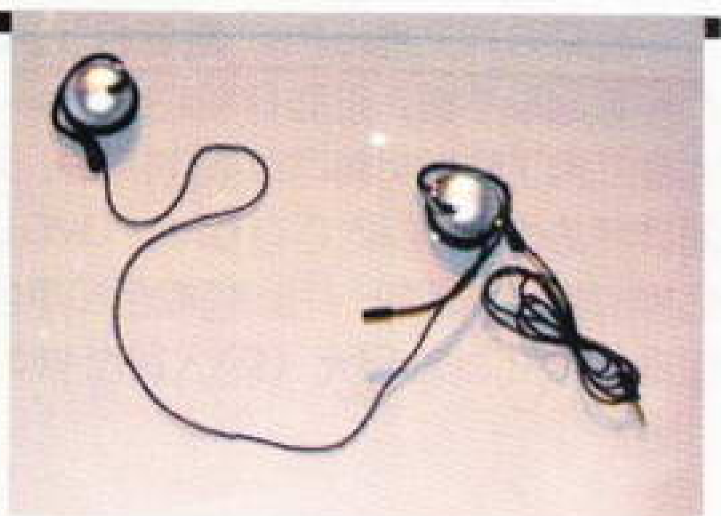


由国外知名电玩周边厂商Brando推出的这款方向键、摇杆套装为解决十字键问题而诞生。对于摇杆的替换，小Z在以前的硬件短消息中已经为大家介绍过Cyber的相关产品，至于替换后的十字键，看上去简直和FC手柄的样子有得比，那么突出的键位果然弥补了PSP按键滑杆过低过平的缺陷），这下玩起格斗游戏操作手感应该会提高不少。产品网络报价5美元（约合人民币40元）。



## E3大展SCE展出两款PSP新周边

自上次东京电玩展以来，很久都没有过SCE官方PSP周边的消息。曾经的键盘、GPS等周边简直如同石沉大海一般再无音讯。不过这次的E3大展上，SCE终于拿出了两款全新PSP周边产品实体——挂耳式耳机和便携摄像头。凭借Sony在音响界的口碑，制作的耳机效果自是不用多说；不过更加吸引玩家的还是这款便携摄像头，作为未来PSP实现网络视频聊天功能的必备硬件，



一旦推出后还会促进类似《EYE TOY》的游戏软件在PSP平台的登陆，或许还会掀起一场PSP的软件革命。从这次公布的情况来看，这款摄像头还会分Standard和Kira Kira两个版本发布，至于价格方面E3大展上并没有公布。在E3大展前，还有消息称VoIP互联网运营商Vonage公司正在从事PSP网络电话业务的开发，看来未来的PSP还有更多更好的功能等着我们！



# 软件综合快递

文 小超 编 马修

## SMSAdvance 新版发布

GBA用SMS、GG模拟器SMSAdvance于5月13日放出V1.5版。新版修正声音衰减问题，修正新精灵层排斥问题、修正模式0和模式2中精灵层的一些错误及模式0、模式1、模式2中背景显示错误，还修正了PAL、NTSC制式中CPU时间的错误，SG-1000调色板中加入更多色彩，还完善了BIT7、DD/FD命令等。下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance15Bin.zip。




## Cologne 新版发布

GBA用Coleco Vision模拟器于5月11日推出了V0.5版。新版修正图像模式1显示问题，修正游戏选择中很少会出现的锁定错误，修正重启程序后缩小模式复位问题，修正缩小模式中双16x16精灵错误等。程序下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne05Bin.zip。




## GreenBoy 新版推出

GBA用街机模拟器GreenBoy于5月9日和5月14日推出V0.4、V0.5两个版本。新版加入16位混合声音，修正重启后的声音问题，修正音量衰减错误等。GreenBoy能够运行Konami公司早期出品的《Green Beret》、《Rush'n Attack》、《Mr. Goemon》三个街机游戏，前两个是我们所熟知的《绿色兵团》，后一个则是《五右卫门》。V0.5版下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/GreenBoyAttack05Bin.zip。



使用时我们需要将下载的游戏ROM文件解压，并将解压后的文件放到软件根目录下，然后运行build_all.bat批处理文件，程序会生成名为greenberet.gba的文件，拷贝入烧录卡即可在GBA上运行。GreenBoy使用方法与FC模拟器PocketNES很相似，同时按住GBA的L、R键会调出系统设置菜单。

三款游戏在GreenBoy运行比较完美，画面贴图和声音正常。不过模拟器所需的游戏ROM文件实在太难找了。

## Murdoc 新版推出

GBA用街机模拟器Murdoc于5月10日推出V0.3版。新版加入对第二块声音电路的支持，加入16位混合声音，修正音量衰减错误等。Murdoc目前能够模拟街机游戏是《Mr. Do!》，使用方法和GreenBoy类似。V0.3版下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Murdoc03Bin.zip。



文 江西恐龙 编 马修

# 掌机市场扫描

经历了七天长假的洗礼，不知道大家是否玩得尽兴开心？在享尽七日的愉悦之后，大家要尽快重整精神并把心思拉回到工作学习当中来哦。下面让我们来看一看最近掌机市场有什么新动向。

依照往常的惯例，在这七天假期里全国各大商场都是要做特价活动的。但是水货行业比较特殊，由于市场规模不成型，所以也没多少老板舍得花钱搞活动。五一期间的游戏市场并没有出现电脑城或者服装城的火爆与热闹，各个游戏店门前也依旧是那不算拥挤但也不算稀疏的顾客群。

首先让我们把目光对准掌机新秀NDSL，最近NDSL持续缓慢降价，白色NDSL降到了1450元的价格；而深蓝色NDSL则跌破1400元大关，现货价为1399元；冰蓝色NDSL取两者中间，开价1420元。价格的不同是市场需求决定的，这三个不同的价格说明目前白色主机最受欢迎。不过考虑到NDSL的销售热潮已经冷却的缘故，相信三色主机同价销售的局势将会很快出现。

和店里的销售情况不同，网络商人由于运营成本相对低廉，因此售价要便宜不少，目前深蓝色NDSL售价1350元，而其他两色售价1399元。大家在进行网络邮购的时候要多加小心，谨防上当受骗。

有关神游iDSL，最近又沸沸扬扬地传来了不少消息，有的消息说iDSL肯定会在6月正式上市，也有的消息说iDSL的售价高达1500到1800元。iDSL最终会以怎样的形式登场？根据官网公布的信息来看，iDSL的确将于6月上市，看样子时间基本和美版大致同步。价格呢？笔者找遍官网也没有看到售价信息，最后终于在一家号称“小神游销售网”的购物网站上查询到了以下信息：iQUE DSL市场价1680元，会员价1550元。由于目前无法确认这家“小神游销售网”的权威性（有可能不是神游公司授权使用“小神游”称号），因此也不能最终确认iDSL的真正售价，其价格究竟是多少还是让我们拭目以待吧。




NDS方面没有太大变化，神游iDS、日版NDS、港版NDS、美版官方翻新NDS依旧断货，如果要想买全新的NDS就只能选择售价1040元的美版NDS。如今1040元这个价位和1399元比起来可以说差距相当小，笔者在这里建议所有打算买NDS的朋友购买NDSL吧。况且，一两个月后NDSL很有可能降到1299元呢。

NDS游戏方面，《新超级马里奥兄弟》美版火速到货，售价为300元整。这个游戏的ROM在十多天前便被早早地放出，并且已经有了中文汉化版，现在烧录卡可以玩的NDS中文游戏已经有11款了，相信达到200余款GBA中文游戏这样的规模也是迟早的事情；《火影忍者4》的日版经过了半个月的销售之后，售价小降到290元；其他NDS游戏售价依旧在300～320元之间徘徊，最近NDS的新作实在不多。

就目前而言，EZ Ⅳ在运行GBA游戏的表

现确实比SC MINI优秀许多。自从EZ IV、SC MINI以及M3 MINI perfect正式投入市场之后，烧录卡掀起了新一轮战火。SC MINI目前继续保持280元的低价不变，软件的成熟以及低廉的价格正是SC MINI吸引玩家的法宝。EZ IV经过半个月的销售之后，售价由399元缓步跌到360元，如果稍加还价也说不定可以350元入手。EZ IV的软件在小组的努力下一直在更新，目前最新的软件已经让EZ IV支持绝大部分NDS游戏了，GBA游戏的自动记录方式则是超越SC MINI的一个方面(玩GBA游戏必须手工二次记录正是SC MINI致命的地方)，相信软件的成熟可以吸引玩家选择EZ IV。M3 MINI perfect现在售价为380元不变，软件也算是相当成熟。网络上最近还有一款新的烧录卡叫魔卡，不过笔者没怎么在店头看到有卖，大家在挑选烧录卡之前可以多留意《掌机王SP》的评测文章，在购买前做到心中有数。

PSP的售价方面继续保持高姿态，目前的1.5版PSP可以说是货源相当紧张，豪华版价格反弹回2380元，普通版实际上已经全面缺货，不过大部分店里都可以将豪华配件抽出减150元出售，也就是1.5普通版PSP售价2230元。其他版本的售价为：2.01普通版白色PSP 1480元，2.01豪华版白色PSP 1680元。2.01普通版黑色PSP 1400元，2.01豪华版黑色PSP 1600元。PSP新出的正版游戏有：《OUT RUN 2006》美版售价320元，《炼狱2》售价310元，《宠物狗》售价260元，《新牧场物语》售价300元，《新世纪福音战士》售价330元。

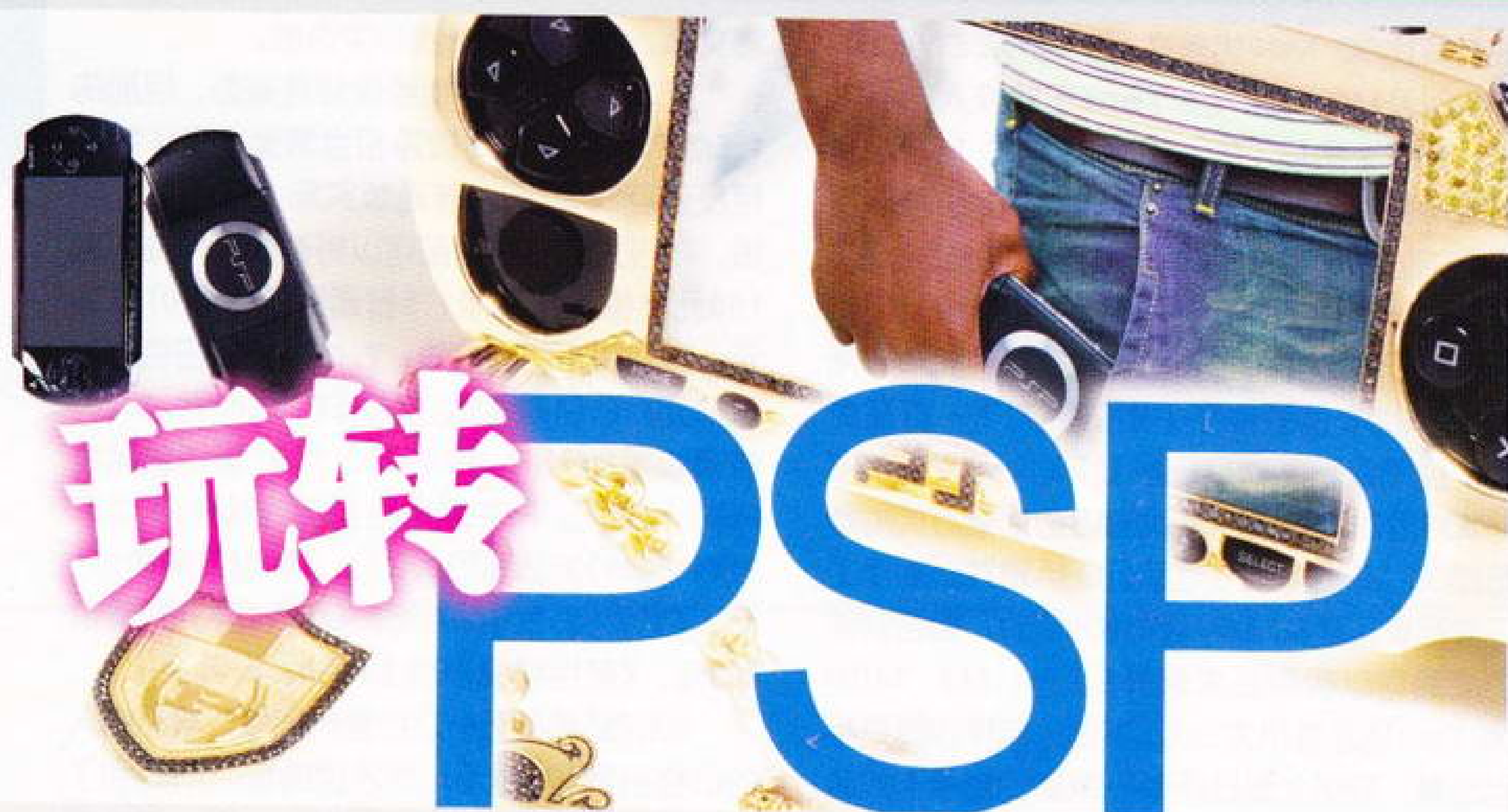
2G记忆棒在五一之后售价稍涨，网络商人的价格抬到了395元，而店里的售价则抬到了450元。前段时间的最低记录是350元，相信售价迟早会跌回去。




## 各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

| 城市 | 提供者 | PSP(豪华版) | PSP(普通版) | NDSL | iDS | NDS | iGBM | GBM | 小神游SP | GBA SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 江西恐龙 | 2380(1.5)<br>(美版) | 2230(1.5) | 1399 | 1040 | 1040 | 730 | — | 600<br>630(背光) | 500<br>(翻新) |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1580 | 1430 | 1420 | — | 1030 | — | 630 | — | — |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1700 | 1500 | 1520 | — | 1100 | 780 | 750 | 650<br>680(背光) | 600 |
| 浙江杭州 | 玩之茵<br>电玩专卖店 | 2450(1.5)<br>1750(2.5) | 1550(1.5) | 1580 | — | 1100 | — | 850<br>(限定版) | 680(背光) | 650 |
| 天津 | MARS电玩店 | 1590 | 1490 | 1400 | — | 930 | — | 720<br>(翻新) | — | 615 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 2420(1.5)<br>1700(2.6) | — | 1520 | — | 1060 | 790 | 730<br>(美版) | 660(背光) | — |




这半个月来，PSP软件可真是热闹非凡。PSP用街机模拟器Mame4All PSP、N64模拟器Monkey 64火热出炉，ISO压缩软件DAX ZISO Loader、SFC模拟器SnesPSP TYL、MD模拟器DGEN for PSP、多功能软件iR Shell也纷纷推出新版。下面看看PSP软件业具体有哪些大事发生吧。

# PSP热点新闻追踪

## 游戏破解

文 C.H.1. 编 铭风

### 1.5版PSP游戏破解继续

最近1.5版PSP上的游戏破解依旧没有起色。被破解的游戏只有《大家的块魂》美版、《NBA Ballers Rebound》、《怪物猎人 携带版》欧版等区区几款游戏。因为《怪物猎人 携带版》的完全汉化版本尚未推出，所以英文化的《怪物猎人 携带版》欧版破解一经推出，就受到大家的欢迎。而最近高度关注的《无瑕人生 新牧场物语》、《Out Run 2006 海岸狂飙》等游戏依旧没有被破解的迹象。甚至连被破解很久的《真·三国无双 二度进化》的存档问题也没有被解决。1.5版PSP游戏的破解又逐渐陷入低谷。

### 2.0以上版本PSP破解消息

5月12日太平洋电脑网突然发布一条标题为《2.5版本PSP遭破解 豪华版价格大溃败！》的新闻，指出2.5版的PSP已经遭到破解，破解所需费用为300元。新闻一出即在网上掀起轩然大波，各游戏论坛争相转载。但目前尚未有确切的消息证实其可靠性，更没有玩家买到所谓的降级机器。

之前有传言说ELoader的作者Fanjita已经制作出2.0以上版本PSP的降级程序，却故意不发布。对此，Fanjita进行了坚决的否认。Fanjita承认曾经成功开发出2.0版PSP的降级程序，但因为之前已经出现完美的2.0降级程序，所以没有发布。虽然2.0以上版本的PSP从逻辑上来说可以被降级，但通过已经发现的《GTA》漏洞无法完成这一任务。Fanjita更表示，如果开发出新的降级程序一定会公开，提供给大家下载。看来谣言可以告一段落了。

### DAX ZISO Loader新版推出

PSP用游戏ISO压缩软件在5月13日和14日分别推出V0.6、V0.61版。V0.6版修正了待机问题，无论在系统界面还是游戏中，无论使用

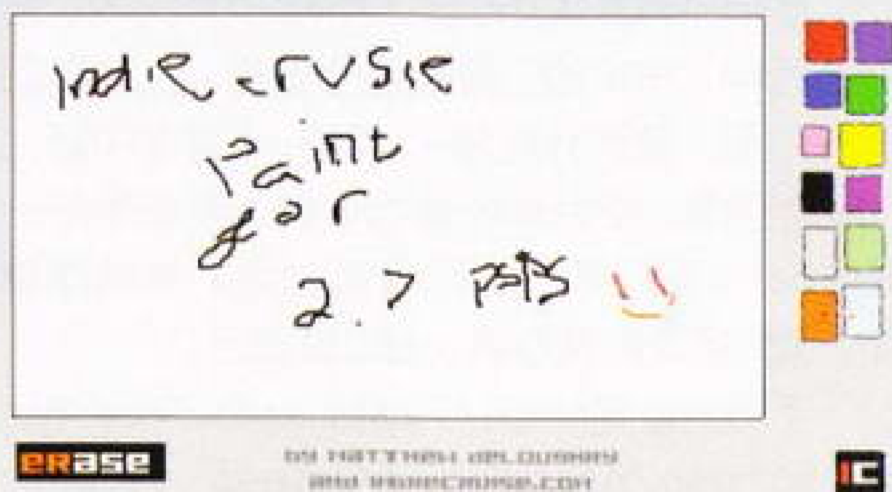


压缩后的ISO还是没有压缩的ISO，都能待机了；提升了速度，将allocate tables设置为off可以提升游戏运行速度；修正了boot.bin从没有真正工作过的错误以及Runumd direct load时的错误；将设置保存在INI文件中，以前保存在DAT文件中的设置仍能被读取，但新设置将保存在INI文件中，以方便用户修改；增加全局设置INI文件，现在只提供更改字体颜色的功能，但以后还会逐渐增加语言选择等功能。V0.61版则修正了V0.6中一个可能导致大多数游戏都不能运行的重大BUG。

V0.61版下载地址是http://dax.psp-tuts.net/DAXZISO_061.zip。

## 2.7版PSP用Flash型软件出现

PSP 2.7版内核最大的改变是增加了Flash播放功能。聪明的软件作者们立刻想到了利用Flash开发PSP用的游戏和程序。这些Flash最大特点是适合PSP屏幕大小，目前已经出现的Flash包括绘图软件Flash IC Drawing Board、RSS阅读器Digg RSS和游戏《Treasure Is land Dizzy》、《PSPTetris》等。Flash的制作非常容易，相信随着时间的推移，会有越来越多的Flash型软件出现在PSP上。




# 模拟器

## SnesPSP TYL新版发布

沉寂了两个多月的PSP用SFC模拟器SnesPSP TYL终于在5月7日、5月8日和5月15日发布了V0.4、V0.4.1、V0.4.2版。新版通过openspc++实现了SPC音乐回放，声音模拟移动到媒体驱动中，全新的、可以自定义背景和SPC音乐的界面，速度限定在10至120FPS之间，支持USB接口，声音输出音量双倍提升，为eLoader 0.97加入300MHz选项等等。新版加入了无线联机功能，可以使用两台PSP进行双人游戏，不过PSP中装载的ROM要完全一致。运行后大家会发现SnesPSP TYL的界面漂亮了很多，发光的字体，精致的图标，游戏运行速度也加快了一些，可见作者的确下了不少功夫。

V0.4.2版下载地址是http://yoyofr92.free.fr/psp/files/snes9xTYL-0.4.2.rar。




## DGEN for PSP推出V1.5版




PSP上最好的MD模拟器DGEN for PSP于5月13日推出V1.5版。

新版在系统菜单中增加Palette Mode选项，能够调节屏幕亮度，增加Fix Checksum选项，增加开启、关闭手柄六键模式的功能，按住摇杆上和×键可以重启当前正运行的游戏等等。

新版下载地址是http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/dgen_psp_150b.zip。

## PSPBEEB发布

Zx-81于5月13日发布了PSP用的BBC微型计算机模拟器PSPBEEB。PSPBEEB是以Windows和Unix上知名的BBC微型计算机模拟软件BeebEm的V0.0.4版为基础进行制作。目前能够很好的运行于1.5版和2.0以上版本的PSP，可以模拟运行《吃豆人》等游戏。




使用时将游戏文件放入discs文件夹内。游戏运行中，PSP的□键相当于退格，△键是回车，○和×键则分别为A、B键，L键是中断，R键是空格。按Select键可以进入系统菜单，按Start键打开、关闭虚拟键盘。系统菜单中，按R键重启模拟器，按L键退出。

下载地址是http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspbeeb/pspbeeb-v1.0.1.zip。

## Daedalus PSP推出R4版

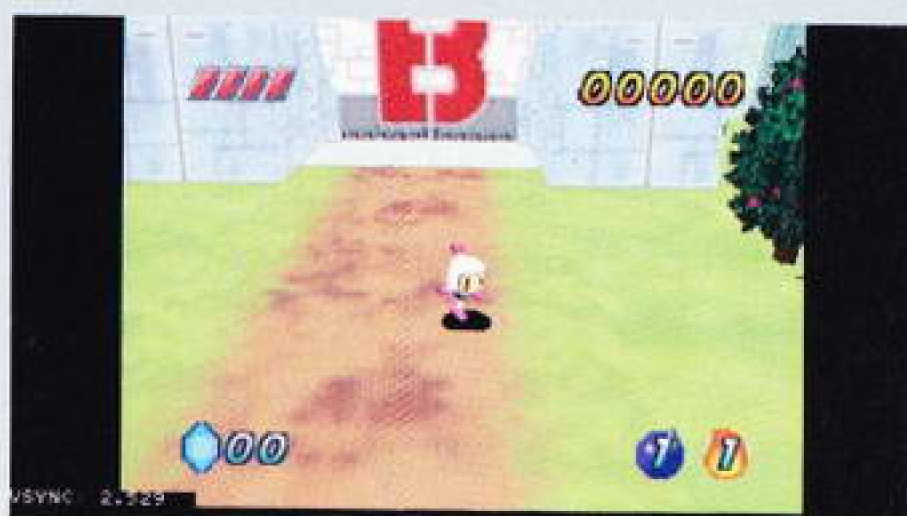
PSP用N64模拟器Daedalus PSP在5月上旬发布了最新的R4版。新版关闭了PSP FPU exceptions，提升ROM兼容性，修正环绕光线错误，修正剪辑错误，加入和修正合成器，只会创建压缩文件的临时ROM等。软件在运行速度上没有大的提升，其实以PSP的机能来说要完美模拟N64恐怕会很困难。

软件下载地址是http://sourceforge.net/projects/daedalus-n64。




## Monkey 64新版发布

继Daedalus PSP发布后，另一款PSP用N64模拟器Monkey 64也终于放出正式版程序。Monkey 64最新版是5月11日放出的V2.0版，新版支持了更多游戏，支持更快的3D Ext、F3DEX等编码，支持4Kb Eeprom等。Monkey 64能够运行的游戏包括《马里奥赛车64》、《超级马里奥64》、《星级火狐64》、《炸弹人英雄》等。




游戏开始，可以对CPU时钟、模拟方式、画面大小等进行调节。游戏时，PSP的十字方向键、滑杆和Start键分别相当于N64手柄的相同按键。PSP的□、△、×、○、R键分别相当于N64手柄的L、R、B、A、Z键。当按下L键再按△、×、□、○键则分别相当于N64手柄C钮的上、下、左、右。

Monkey 64运行时没有声音，游戏贴图错误不少，而且速度也不理想，整体模拟效果不如Daedalus PSP。亮点在于多样化的系统设置调节选项和对N64手柄C钮的支持。

软件下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=24519。

## PSP用街机模拟器发布

上辑我们曾提到过PSP用街机模拟器正在开发中的消息。5月上旬，真正可运行的PSP用街机模拟器程序终于出现在我们面前。不过这款软件并非先前录像中做演示的Mame PSP，而是名为Mame4All PSP的全新程序。Mame4All PSP是以DC主机上的Mame4All为蓝本进行开发，能够运行部分CPS1、CPS2以及NeoGeo游戏。

使用时，将游戏ROM文件拷贝到PSP记忆棒根目录下的ROMS文件夹中。注意ROM文件保持原来的ZIP压缩格式即可，不需要解压缩。在PSP中启动程序，程序会将支持的游戏以列表方式显示出来。按□键出现系统设置菜单，可以对跳帧、按键、声音等进行设定，用L、R键调节选项。选中游戏后，按Start键开



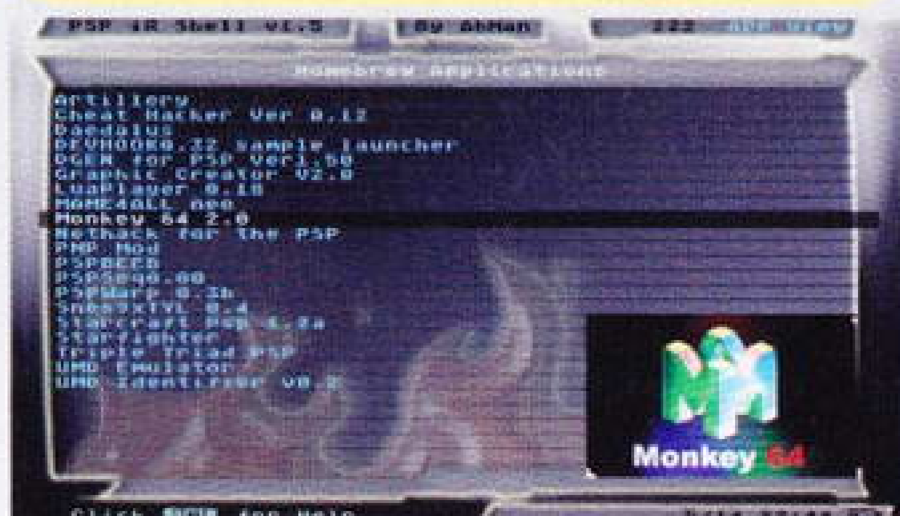
始对ROM文件进行解压，稍等片刻游戏开始运行。游戏时，按Select键进行投币，按Start键开始游戏。

Mame4All目前能够运行的游戏包括《1941》、《大魔界村》、《龙王》、《恐龙快打》、《战国传承1》、《战国传承2》、《快打旋风》、《圆桌武士》、《名将》、《战斧》、《三国志2 赤壁之战》、《兽王记》等。游戏运行基本流畅，画面贴图也基本没问题。Mame4All虽然能够发声，但对声音的支持不是很好，游戏时有尖锐的杂音。另外，Mame4All在进入游戏后，就不能退出更换游戏，甚至连Home键都不管用，想退出的化只有强行关机了。不过Mame4All刚开始就能达到如此高度也着实让人称赞，看来PSP成为真正掌中街机的日子为时不远。

软件下载地址是http://rapidshare.de/files/19527296/mame4all.rar.html。

# 自制软件

## iR Shell V1.5版推出




PSP用多功能软件iR Shell于5月13日推出V1.5版。新版支持无限数量的MP3音乐播放，并能使用PSP线控进行控制；加入了新的图片浏览器，当选中自制软件时会显示软件图标，运行软件确定画面则会显示软件图标和背景图片；加入文件、目录的拷贝和粘贴功能；加入对PBP插件的支持等等。另外新版中截图的存储文件夹变更为记忆棒PSP/PHOTO/SNAPSHOT下，大家不要找错位置哦。

新版下载地址是http://www.pspir.com/pspirshell/download/pspirshell15.zip。

## Artillery Shell V0.2版推出

PSP用系统软件Artillery Shell在5月12日推出V0.2版。新版加入MP3播放列表，支持PSP线控；支持多主题，并能进行主题切换；可以自定义桌面图标，并能控制桌面图标；加入LCD显示信息；扩展了系统设置和主题支持等等。Artillery Shell的界面非常漂亮，极具时尚感，只是在细节功能和稳定性方面有待加强。



下载请到软件官方网站，地址是http://www.artillery-shell.com。

## EReader新版发布

国产PSP用电子书软件EReader在5月上旬发布了V1.02版和V1.04版。V1.02版增加看图时的缩略图选项，用线控进行翻页时播放按钮可以进入或退出文本和图片，修正书签菜单退出时可能导致崩溃的当机，修正MP3播放列表为空时的Crash等。V1.04版对菜单和读书字体进行了分离，可以在读书时选用更大字体；增加竖向阅读功能，但只能向左竖阅读；优化字体显示代码，兼容任意大小点阵字体等。

V1.04版32位色版下载地址是http://www.pspsp.org/down/eReader_32bit_1_0_4.rar。




## Links新版推出

Links可以说是目前PSP最好的网络浏览器，功能比PSP自带的浏览器要多很多。Links在5月11日和5月14日分别发布V2.1 r1129和V2.1 r1136版。新版会默认创建截图用目录，

在2.0以上版本PSP中运行不会自动读取网络组件，可以设定AVC MP4文件下载目录，加入对SSL的支持，加入Rename函数，可以保存书签和系统设置等。按住L键的同时按方向键的上、下可以对网页进行翻页，按住R键的同时按方向键的上、下、左、右可以滚动网页。不过很遗憾的是Links尚不支持中文，浏览中文网站时会显示乱码。

V2.1 r1136版下载地址是http://ftp.berlios.de/pub/pspradio/pre_releases/links1136.zip

## Graphic Creator V2.0版发布

HaxxBlaster制作的PSP用绘图软件Graphic Creator于5月14日发布V2.0版。新版使用了全新菜单，可以看到用户最近一次绘制的图片，还可以进行截图；新增了存储功能，可以将图片保存为JPG或PNG格式的文件；加入了对USB接口的支持，并修正了诸多BUG等等。

使用时按PSP方向键的上调出调色板，用滑杆将光标移动到调色板上，按×键、□键选择第一、第二种色彩。按方向键的左更改线条粗细，按右更改画笔。按方向键下隐藏调色板，然后就可以用×键绘图了。按Start会调出系统菜单，可以进行存储、USB接口开关等操作。




软件下载地址是http://dl.qj.net/dl.php?fid=7735。

## TVSP V0.2版发布

PSP用电视播放软件TVSP于5月10日发布V0.2版。新版中作者去除了将视频宽度限定为320像素的设置，这样可以适应大多数电视卡。如果你的电脑装有电视卡，并且有无线路由器，可以尝试一下用TVSP收看电视。

软件下载请到作者网站，网址为http://www.afung.com/tvsp。

## PSP Cheat Hacker V0.12版推出

PSP用金手指软件PSP Cheat Hacker于5月9日推出V0.12版。新版改变了截图输出图片的命名格式，支持输出PNG和JPG格式的图片，在装载cheat.prx前先移动文件夹等。不过PSP Cheat Hacker目前可用的金手指代码不多，限制了其发展。

下载地址是http://nekokabu.s7.xrea.com/soft/psp/pspcheat012.zip。

## PSPWarp V0.3版公开

PSP用图像处理软件PSPWarp于5月6日推出V0.3版。利用PSPWarp，我们可以对图片进行变形。新版修正了图片查找错误，即使在记忆棒PSP/PHOTO目录中没有图片也不会出现崩溃。新版还加入对JPG格式的支持，用户可以将图片存储为和原版不同的格式，以方便查看变形前和变形后图片的区别。

软件下载地址为http://www.pspaccess.net/modules.php?name=News&file=article&sid=351。

## PSP用地图软件出炉

来到一个陌生的地方，大家首先要做的应该是买一幅当地地图吧。而现在通过“大家的地图”这个软件，我们就可以轻松地在PSP上查看地图。“大家的地图”可以显示存储于记忆棒中的地图文件。值得一提的是软件为国人作品，作者是CNGBA会员Azureon。




软件运行后，首先选择地图，用十字方向键的上、下移动光标，按×键进入地图。地图浏览中，用方向键移动地图，按L键放大地图，R键缩小地图，按○键打开、关闭缩略图，按×键打开、关闭指南针。软件中显示的地图实际是由图片拼接而成。大家可以自己制作，图片大小不要超过512X512像素。

软件下载地址是http://www.cngba.com/viewthread.php?tid=16040532&extra=page%3D1。

# 同人游戏

## 《Chao Rush》发布



世嘉《索尼克大冒险》游戏中那只可爱的小精灵Chao登陆PSP了。《Chao Rush》是一款以Chao为主角的游戏，玩家要操纵Chao吃掉屏幕上包括苹果、圆环等在内的所有物品。游戏是一款Lua程序，最新版是在5月12日发布的V0.2，可以选择英雄Chao和黑暗Chao，增加了练习模式，修正了若干错误等等。游戏时，使用PSP方向键移动Chao，按Start回到游戏主菜单，按Select键可以截图。

下载地址为http://www.psp-programming.com/dev-forum/viewtopic.php?t=181。

## 《Star Fighter》V1.1版发布

PSP用游戏《Star Fighter》于5月11日推出V1.1版。《Star Fighter》是一款横版飞行射击游戏，玩法类似于《宇宙巡航舰》。目前游戏已经非常完善，包括26个任务，主、副武器系统，武器增强系统，13首背景音乐以及BOSS战等。游戏时，按×键使用主武器射击，按△键使用副武器射击，按L键暂停。




下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=24481。

## 《Triple Triad PSP》V0.1.1版发布

根据PS经典游戏《最终幻想VIII》中卡片迷你游戏改编的《Triple Triad PSP》在5月10推出V0.1.1版。新版改进了卡片设置图片，提升了动画显示速度，修正分数错误，加入法语、西班牙语、加泰罗尼亚语三种语言，加入帮助等等。

新版下载地址是http://sakya.altervista.org/ttpsp/ttpsp0.1.1.rar。



## 《NetHack》V1.0d推出

PSP用游戏《NetHack》于5月8日推出V1.0d版。《NetHack》是一款迷宫探险游戏，玩家需要不断的探寻新的道路。之前游戏曾在电脑上推出，并移植到NDS上。新版加入可以输入文字的虚拟键盘，修正物品选择画面的头部错误，可以提升技能，修正对角线移动的问题等等。

下载地址请到官方网站，网址是http://pspnethack.zapto.org。

## 《McDonalds Serve 'N Go for PSP》发布

麦当劳是世界闻名的快餐店。那你有没有想过在麦当劳当一位服务生是什么感觉呢?《McDonalds Serve 'N Go for PSP》可以让你体验一下。游戏中，玩家需要将汉堡、可乐等准确地送到顾客面前。按PSP的×键是拿起或放下食物，按□键暂停，按△键则可以截图。游戏是款Lua程序，画面清新，注意不要弄错食物种类哦。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=23933。

E3游戏展上，PS3的价格终于公布，竟然是令人吃惊的499美元和599美元。看来为了这台11月即将发售的梦幻主机，不知又有多少人要勒紧腰带了。PS3并没有带给大家更多新鲜的东东，相反任天堂的Wii却让人眼前一亮。看来索尼无论在家用机还是掌机方面都要加油才是。

# 玩转NDS

文 小超 编 马修

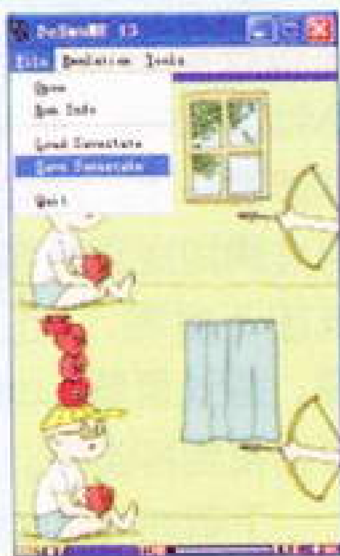
## NDS软件新闻

春天的脚步是如此匆匆，转眼间天气已经酷热难耐。不过NDS软件没有随着天气热起来，仍旧平平淡淡。下面一起看看半月来的NDS软件新闻吧。

### DeSmuME非官方版出炉

最好的电脑用NDS模拟器DeSmuME停止开发的消息曾经让很多人唏嘘不已。现在好了，一位叫Normmatt的网友接过DeSmuME的开发，并于近日推出第一个非官方版本V0.3.4，下载地址为http://normmatt.com/desmume/binary.zip。

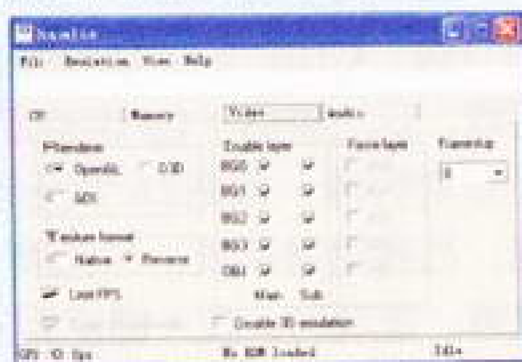
新版最大的改变是增加存档读取功能，通过File菜单下的Save Savestate和Load Savestate选项，我们可以存储和保存游戏进度。游戏进度以DST格式的文件保存，用户可以自行命名。不过DeSmuME只支持外部存档，不能通过游戏中的存档选项进行存储。存档功能目前还不太稳定，存储或读取时某些游戏会发生花屏现象。



近期出的NDS游戏如《FIFA世界杯》、《找碴博物馆》中文版都可以运行，但速度缓慢；《银河战士 猎人》载入后黑屏；《GGXX》、《新超级马里奥兄弟》能进入游戏，但在开头画面出现错误提示；《俄罗斯方块DS》则提示不能读取数据。看来DeSmuME仍需要大力提升游戏兼容性。

### Dualis新版推出

电脑用NDS模拟器Dualis于5月3日推出V20.3版。进入四月份以来，Dualis更新步伐明显慢下来，不知是不是作者遇到了什么困难。新版修正了SWI中的分割错误，修正tile切换错误，完善了调色板背景渲染、FAT格式可以写入、改进纹理查看器、按键设置保存在dualis.ini文件中、关闭OBJ窗口渲染等功能。下载地址是http://dualis.1emulation.com/files/dualis-20.3.zip。



### MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell在5月上旬发布V1.2正式版后，开始向V1.21版迈进，分别于5月5日、5月11日、5月12日推出V1.21、V1.21+1、V1.21+2三个版本。新版采用全新的Setup.exe安装程序，在M3烧录卡中按A键可以直接进入程序，修正MS-Windows30Like皮肤错误等。V1.21+2版下载地址为http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060512_moonshell121p2.zip。

## SylphIRC新版推出

NDS用IRC聊天软件SylphIRC于5月7日推出V0.4版。新版修正了Shift、Capslock键挂起问题，载入的时候会清除VRAM，加入Kick命令，在配置文件中指定默认昵称和聊天频道，将信息窗口设置在上屏。新版中可以按Select键切换上下屏，这也为文字输入提供了新方法。下载地址是http://www.sylphds.net/ev2/ds/sirc004.zip。

## ScummVM DS新版发布

沉寂了将近半年的NDS用老式电脑游戏模拟器ScummVM DS在5月6日发布V0.6版。新版加入对SC-SD和M3-SD烧录卡的支持，采用新的NDS选择菜单，加入触摸屏偏移量选项，虚拟键盘可以工作于任何游戏中，修正顺序读取和最大内存问题，修正Loom CD音源问题等。新版增加了对《Beneath a Steel Sky》、《Flight of the Amazon Queen》、《Gobliiins》、《Simon the Sorcerer 1/2》四款游戏的支持。下载地址为http://scummvm.drunkencoders.com/scummvmds0-6.zip。



## NDSMail新版公开

NDS用邮件程序NDSMail在5月6日、5月11日、5月12日分别推出V0.38、V0.40、V0.41三个版本。新版变动如下：加入了图形识别和配置文件写入时的调试信息，修正了邮件显示时的错误，联入热点时还会显示提示信息等等。V0.41版下载地址是http://bronto-online.de/ndsmail_prev.zip。

## RAIN改名为REIN

NDS正版卡存档备份软件RAIN于5月8日发布r15版。新版除了将程序的正式名称改为REIN外，还增加了一些游戏名。其实RAIN这个名称很好啊，不清楚为什么要改名。r15版下载地址是http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rein15.lzh。




## Win2DS新版发布

NDS用电脑遥控软件Win2DS于5月上旬推出V0.5和V0.5a两个版本。新版加入游戏手柄模式，重新修整了界面，采用新的WiFi 0.3 lib，修正了M3中屏幕错乱的问题等。V0.5a版的下载地址为http://win2ds.1emulation.com/Win2DS0.5.zip。




## Virtual Game Maker新版推出

看过《NDS专辑》的朋友应该对Virtual Game Maker这款软件有印象吧。通过Virtual Game Maker，我们可以制作属于自己的游戏。5月7日程序发布最新的V0.28版，新版加入第三层背景和水元素，所有的背景元素都做了改变，卷轴可以正常工作，增强地图压缩性能，提升地图存储和读取速度，地图最大尺寸提升33%等。V0.28版下载地址为http://perso.wanadoo.fr/Globoeil/VGMDS/Vgmds.zip。



## NDS用Basic编程平台发布

Basic编程语言简单易用，很适合入门者学习。现在通过DS Basic这个程序，我们可以在NDS上进行Basic编程。DS Basic充分运用了NDS的双屏，上屏显示程序命令行，下屏则是虚拟键盘。键盘划分为字母、数字、符号三块独立区域，方便输入。按NDS的Select键会罗列出BAS程序文件，按Start键则会输入Run命令。软件最新版是5月15日发布的V0.1版，功能还很初级，Save、New、List等命令均还不能执行。下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=24813。



E3大展上任天堂的Wii主机以新奇的游戏方式吸引了无数人的目光。游戏是用来玩的，好玩才是根本所在。不知Wii能否如NDS一样创造辉煌呢？最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。






## 《街 命运的交叉点 特别篇》体验版

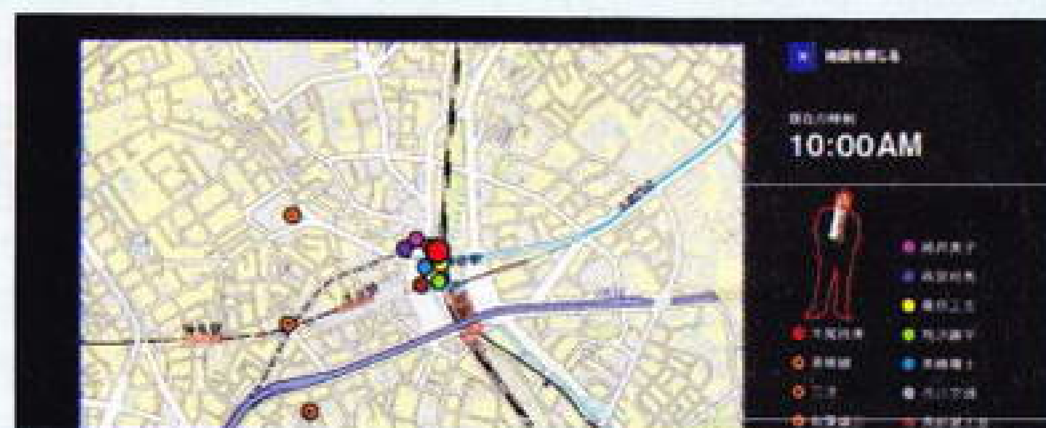
提供：胧月

之前在整理读者来信时，有读者提到感谢电玩店的姐姐帮其买到心仪已久的游戏。不由在此感慨一下，为什么自己心仪的游戏却无法买到呢？这款PSP版《街 命运的交叉点 特别篇》由于受众面的关系，在国内并不多见，不过确实是我期待许久的游戏了。在奔走各个电玩店后，胧月均是无功而返，好在电玩店的姐姐说还是有希望可以买到的，所以继续等吧。不知道读者朋友们之中有没有和我状况相同的……望梅止渴，先把这款《街》的网页体验版介绍给大家，无论你之前有没有接触过土星版，只要你有一定的日语基础并且对音响小说类游戏感兴趣的话，就一定要来试试本作哦！

体验版的网址为http://chun.sega.jp/machi.html，进入页面后电击右上方的“体验版”即可开始游戏。




▲点击“ゲームスタート”即可开始游戏，之后利用鼠标在网页的PSP屏幕上进行操作即可。




▲点击“OPEN MAP”可以查看城市的地图。




▼随着剧情的进行，会出现一些选择项，你的每个选择都有可能决定今后不同的命运。




▲“游戏机能介绍”中，可以查看本作中的各个要素。



# 日本人的八大发明

提供：软饼干

大家平日里玩着大量的日式游戏，是否经常都会为制作人的优秀创意而喝彩呢？不得不承认，日本是一个很有创意的民族，看了下面的图片，你也许会赞同这一点。



发明 1

**微型电扇**

将微型电扇安在筷子上，吃热腾腾的面条的时候就不用自己吹气了。




发明 2

**到站提醒帽？**

在帽子上写上自己要下车的站，然后等着好心人叫醒自己下车？



发明 3

**仿真乳房型奶嘴**

让老爸也能体验做奶妈的感觉。



发明 4

**护鞋伞**

护鞋伞，精心照料日本美眉们心爱的鞋子。



**地铁小憩架**

乘地铁时即使没有座位可坐，站着也可以打瞌睡了。

发明 5



发明 6

**便携式避雨屋**

从头到脚的呵护，再大的风雨也不怕。



发明 7

**头套卫生纸**

感冒必备，治疗鼻塞、流鼻涕，比康X克还有效。



发明 8

**眼药漏斗**

保证眼药水能准确无误地滴入眼睛内。



# 植物学GB

提供：马修

能量守恒定律指出，自然界的一切物质都具有能量，能量既不能被创造，也不能被消灭，只能从一种形式转换成另一种形式，从一个物体传递到另一个物体，而且在能量转换和传递过程中，能量的总量恒定不变。能量存在于我们周围的一切，这些能量无时不刻不在做着这样那样的转换和传递，就像马修以前给大家介绍的那种猥琐的手摇充电器，就是把我们摇摇把时的能量（确切点说是一部分）转换成了SP的电池的能量。按照这个原理，如果让一只小老鼠不停地在圆形笼子里跑带动线圈转动，也同样能给我们的掌机充电，看来人也好、动物也好，无论是从能量守恒定律来分析，还是着眼于实际，都是可以给我们的掌机充电的。



▲手摇充电器。



▲这个就是光合作用机器人。

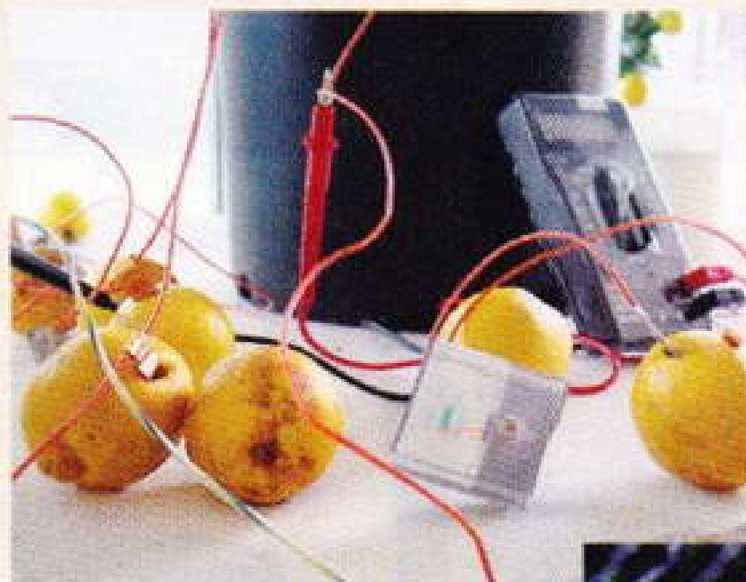
那么植物呢？那些不会主动去动的植物能否会给我们的掌机充电呢？答案是可以的，在马修寻找GB相关图片时便无意撞进一个专门研究各种自然能源并DIY出众多小制作的网站，像日晷手表、太阳能音乐盒，还有用纸、泡沫塑料、线和植物做的光合作用机器人等等，其中还有用柠檬带动GB的名为“植物学GB”的实验。

## 实验名称：植物学GB

这个是他们的实验草图，实验的目的是仅仅通过柠檬，能否带动GB的工作，因为树上的柠檬远远比摘下来的果盘里的柠檬有活力，所以他们就在种满柠檬树的花房做实验。经过反复实验，最终他们得出了结果，那就是48000颗在树上的柠檬，就可以正常地带动我们的GB。（汗，48000颗柠檬，还要树上的……）





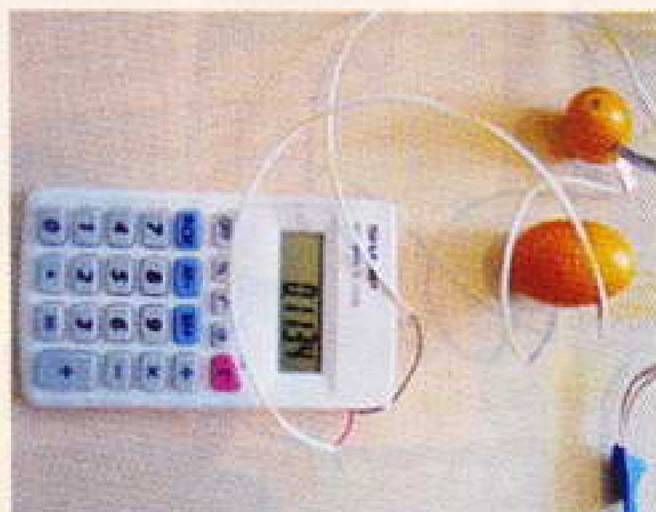


▲看似没什么关系的GB和柠檬被电线连在了一起。

▼实验成功的话，是不是家乡的父老乡亲们也能和我一样玩到GB了？



▲实验者正在认真地测试柠檬的电压。



▲被金钱橘带动起来的计算器，真的可以吗？汗！



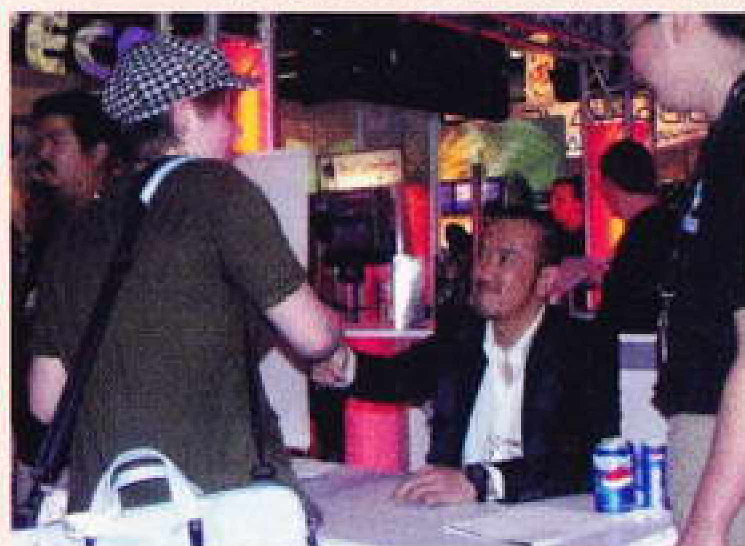


## 《超执刀》续作将在 Wii 登场，金子一马出席签名会

提供：胧月




之前在NDS平台上推出的新概念医学题材作品《超执刀》以其丰富的医学知识，极高的操作难度得到了一些玩家的青睐。在NDS版中，玩家需要通过触控笔完成患部摘除、缝合等手术，让患者摆脱病魔的折磨，可谓是一款捍卫生命尊严的游戏。E3展上，这款游戏的续作也已公布，平台为任天堂的次时代家用主机Wii。掌机玩家中的任天堂粉丝自然对这款新主机有所关注，大家都很感兴趣的是，Wii的控制器到底能让这款游戏有哪些新玩法呢?



而Atuls的王牌制作人金子一马先生也亲临现场并为FANS签名。话说小编之中也有金子先生的两名FANS，一名真饭，一名伪饭，胧月就是其中之一，而且很不幸地是那名伪饭……不过签名的诱惑力真的好大，只祈祷参加此展会的朋友能弄到一份吧。



## NDS 新颖游戏《怪盗卢梭》初回购入特典

提供：胧月

Bandai Namco Games预定在6月15日发卖的《怪盗卢梭》开展初回购入活动。而该大赠送活动会派送初回购入的特典，数量有限。该特典包含了一个别致的小包和原创贴纸。



▲小包的正面是男女主人公的画像。



▲背面则是怪盗的专用标志。




▲包含男女主人公变身前后的贴纸。




# 手机游戏吧



文 小豆子 编 LIKY

刚刚结束的E3游戏展同样也是手机游戏业的盛事，Capcom、Eidos、EA等多家知名公司都有新游戏参展。小豆子注意到其中《古墓丽影》等多款手机游戏采用了3D画面，看来3D手机游戏正逐渐成为主流。

■国内手机网游的质量都还不错。




## 手机网游 质量为上

与单机版手机游戏相比，手机网游更加注重游戏质量。单机版手机游戏是按次收费，手机网游则是免费提供下载，然后按时长收费。用户下载下来，一看是垃圾游戏，可以毫不犹豫地删除。这种独特的运营方式，决定了质量是手机网游的根本所在。纵观国内已经发售的数十款手机网游，虽不是款款优秀，但也各自有亮点。在如今垃圾手机游戏数不胜数的形式下，手机网游可以说是最后的一块净土。

手机网游的游戏质量的确比很多单机版手机游戏强，这是勿庸置疑的。为了吸引用户，厂商费尽心力地想出新鲜点子，或从电脑网游处借鉴优点。比如公会系统、聊天系统等等，都让用户体验到全新感受。但受到手机硬件等多方面的限制，即使厂商再用力也不可能做出和电脑网游相媲美的手机网游。

手机网游目前面临的最大问题是内容不够丰富。很多游戏的任务翻来覆去就那么几个，规则一会就摸熟了。玩家游戏一段时间后，就成了单纯的重复动作。厂商所要做的是不断更新版本，增加新内容，提升用户的新鲜感。

另外手机网游的画面大多比较粗糙。手机机型众多，为了适应众多不同的手机，让游戏有更广泛的“群众基础”，手机网游不得不在画面上做出删减。其实厂商可以根据机型的不同，做出不同的客户端。如果用户使用高端手机则可以享受到更加优质的画面。

手机网游的质量不仅仅体现在游戏本身，还体现其他方面。首先是游戏服务器的稳定性。如果在玩游戏的过程中，经常掉线甚至丢失档案，这样的游戏肯定没有人敢玩。还有客户服务，厂商要给予适当服务，解决用户在使用中遇到的问题。发表意见的论坛、服务电话这些都少不了。游戏中游戏管理员GM也扮演着重要角色。但国内厂商目前做得不是很好。前段时间某手机网游就发生了服务器频繁被攻击的现象，说明厂商还缺乏必要的风险处理机制。这些细节，厂商应该大力向电脑网游运营商学习。

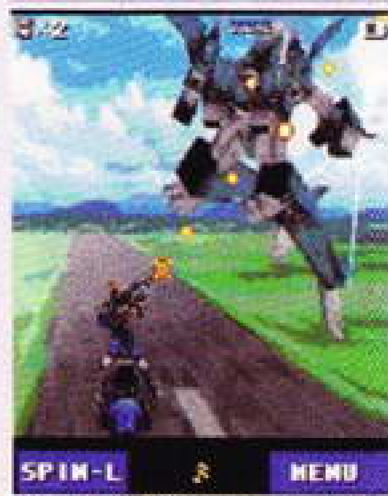
要让国内手机网游走向正轨，不仅需要用户的支持，更需要厂商自身努力提高自己的业务水平。期待国内手机网游腾飞的日子。

## 热辣新闻

### 《屠魔》正式运营

经过长达近半年的测试，手机网游《屠魔》终于在近期进入正式运营阶段，游戏也推出全新升级版本。为答谢用户厚爱，摩帆数码将会在5月19日、5月26日、6月2日、6月9日、6月16日、6月23日6个周五晚19:00—20:00，举行线上活动，凡两次最先回答对GM提出问题的玩家将会获得奖品。

### Square Enix多款手机游戏E3公布



▲手机游戏已经成为Square Enix主攻业务之一。

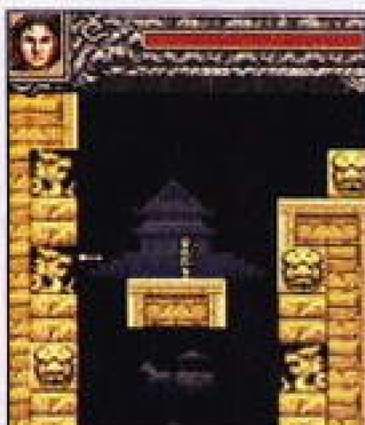
著名游戏厂商Square Enix在E3游戏展上公布了多款手机游戏的开发消息。公布的游戏包括《地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ》、《勇敢射击2》、《3D电梯大战》、《3D太空侵略者》、《3D追踪H.Q.》等。其实《勇敢射击2》是将横版射击和纵版射击关卡结合在一起。

# 热辣 手机游戏快报

## 神话 天石奇谭

| 厂商 | IN–Fusio | 类型 | ACT |
|---|---|---|---|
| 适用手机 | 诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V600 E398/NEC N820/三星E108/索尼爱立信K700C等 | | |
| 优点 | 注重解迷 | | |
| 缺点 | 画面比较粗糙 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★☆☆☆ | | |





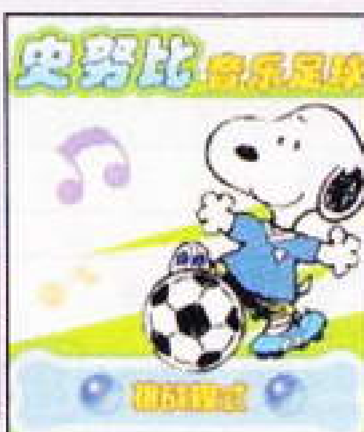

厂商网站：http://www.in–fusio.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

由IN–Fusio开发，广州网上行公司运营的手机动作游戏。本作借鉴了电影《神话》中的设定，将秦王地陵描述为一个反重力的奇妙世界，在这里人可以自由飞行。为了从地陵中逃脱，工匠子鱼开始冒险。游戏画面一般，背景简单，人物也小。游戏乐趣在于解迷部分，地陵中机关重重，子鱼要利用好各种机关才能顺利过关。

## 史努比音乐足球

| 厂商 | I4Game | 类型 | ACT |
|---|---|---|---|
| 适用手机 | 诺基亚S60系列手机/摩托罗拉C650 E680 E398/NEC N820/索尼爱立信K700C W550C W800C等 | | |
| 优点 | 轻松有趣的休闲小游戏 | | |
| 缺点 | 音乐曲目太少 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★☆☆☆ | | |







厂商网站：http://www.i4game.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智休闲

模仿《狂热节拍》的手机游戏，这次主角换成了可爱的小狗史努比。游戏开始，玩家能够选择史努比的形象。玩家根据音乐节拍按动手机数字键，屏幕上的史努比则不断变换姿势颠球。游戏分为两种模式，挑战模式中有六关，能够记录成绩；休闲模式中可以任意选关，但不能记录成绩。另外10元的下载价格有点高。

## 狐小弟勇闯地下城

| 厂商 | 北京盛天堂 | 类型 | ACT |
|---|---|---|---|
| 适用手机 | 诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V303 V3 V800 V635/索尼爱立信K506C K750C W810C等 | | |
| 优点 | 角色设定可爱 | | |
| 缺点 | 流程过短 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★☆☆☆ | | |





厂商网站：http://www.sotodo.com.cn

下载方式：移动手机登陆http://mwap.game–v.com 输入002215检索下载

借鉴昔日FC经典《松鼠大作战》的手机动作游戏。动物村突然有很多动物消失，为了找回自己的好友贝贝龙，宝宝狐进入秘密工厂探险。游戏中宝宝狐可以用尾巴卷起箱子等物品攻击敌人。卷起物品的重量会影响宝宝狐的跳跃高度。每关最后有强大的BOSS等着宝宝狐。游戏运行流畅，主角和敌人都很可爱，只是背景层次感不强。

## 幻世群侠录

| 厂商 | 雅讯天地 | 类型 | S·RPG |
|---|---|---|---|
| 适用手机 | 诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V500 V600 E398/索尼爱立信K500C K700C等 | | |
| 优点 | 战棋游戏，故事情节曲折 | | |
| 缺点 | 画面一般 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★★★☆ | | |







厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

手机上不多见的战棋类游戏，整体风格类似《皇家骑士团》。故事以伐秦为主线，男主人公介是双子微星转世，偶然机遇中拯救了被封印的女主人公光，由此开始冒险。游戏故事情节曲折，预计分成三部分推出。战斗采用斜45度视角，走方格的形式，可以使用法术攻击。幻石是游戏中的重要道具，用来合成不同的装备。



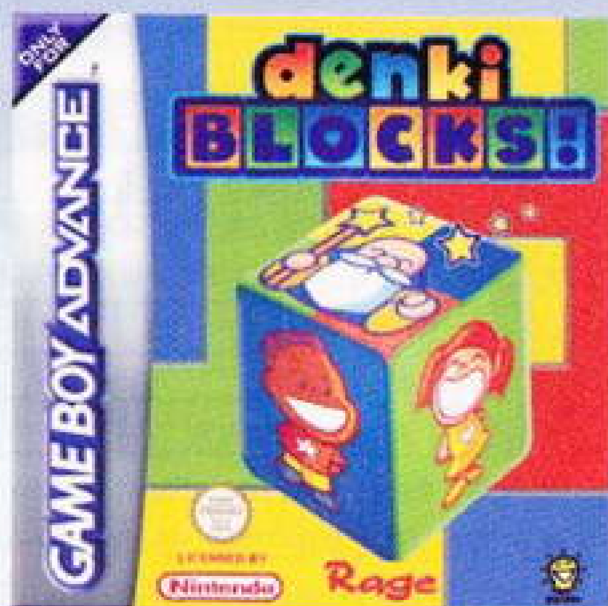

# GBA 游戏补完计划

文 ZinniaSun
编 LIKY

Vol.08

最近生活真堕落，五一长假虽然在忙着工作，可等别人都忙着学习工作的时候小Z却给自己放起了长假，又是恶补动画和日剧，又是沉迷于《新超级马里奥兄弟》、《教父》等游戏大作，日子过得好不快活。不过好在放假之余还不忘"GBA游戏补完计划"，献上本辑的两个游戏与大家一同分享。

## 电击方块

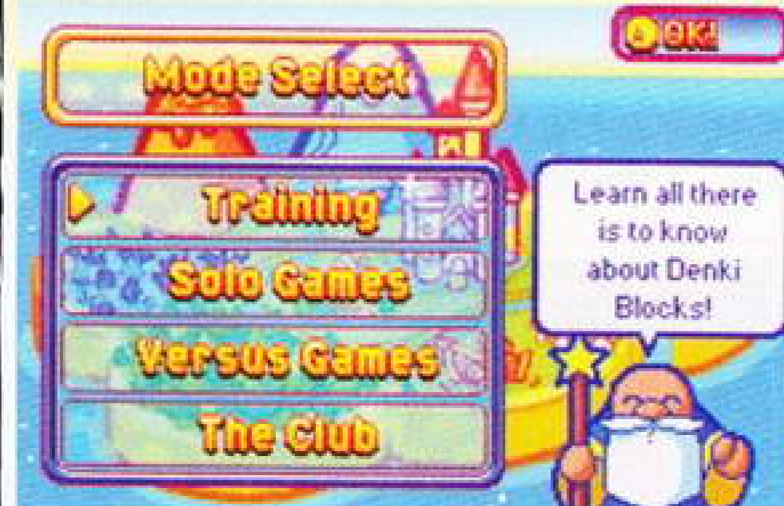



| 电击方块 |
| --- |
| Denki Blocks |
| ◆Rage Software◆PUZ◆2001年10月18日◆欧版 |
| ◆1～4人◆自带记忆功能◆32M◆14.99欧元 |
| ◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄 GBA |

在"GBA游戏补完计划"Vol.04中，小Z就推荐过一款益智桌面游戏，不知道大家是不是已经通关了呢？这次的补完计划中小Z将要为大家再推荐一款益智类游戏的经典之作——《电击方块》。游戏从画面到背景音乐都让人倍感轻松，可是游戏内容却要让人"伤脑筋"了。从难度上来说，这款游戏对大脑的要求更高一些，喜欢挑战Puzzle谜题的玩家们可不要错过它。看上去像是方块游戏，玩起来却更像在下棋，每走一步都要深思熟虑，顾全大局，稍有不慎就只能"Reset"了。这款游戏的另一大特点就是自由对战，在Versus Game模式下，既可以选择和电脑对战也可以与朋友联机对战，带给玩家更多的乐趣和刺激。

### 菜单介绍

这是一款欧版游戏，因此在进入主菜单前要先选择语言，分别有英、法、意、德、西五种语言可供选择，语言确定后接着选择性别，输入姓名。"Press START"后就进入了"Mode Select"模式选择菜单。第一项"Training"是训练模式，在这里可以听"魔法爷爷"讲解各种Puzzle的解决方法，小Z我会在后文中为大家一一介绍。第二项"Solo Games"是单人游戏，包括了"Tournament"联赛模式、"Workout"训练模式和"Perfecto"挑战模式。"Tournament"联赛模式下，我们将依次挑战各种类型的Puzzle谜题，在每个岛上只要可以完成25个Puzzle中的15个便可过关；"Workout"训练模式下我们可以自由选择限定条件来完成关卡的任务，想要提高技巧就请来这里进修；"Perfecto"挑战模式下可以挑战在联赛模式下遇到的各种Puzzle，挑战极限！主菜单第三项"Versus Game"是对战模式，包括"Islanders"和"Guests"分别是和"Tournament"中见到的角色及联机的好友进行较量对战！主菜单最后一项"The Club"包括了"Trophies"查看游戏进度、"Special Puzzles"特殊谜题和"Extra"隐藏关。其中"Special Puzzles"的开启需要相应数量的星星，星星可以在常规游戏中获得。"Extra"隐藏关的收集可不容易，小Z我能力有限，截稿前也没能集齐。不过根据小Z的经验，如果可以把Trophies中的图案填满，Extra应该就可以开启。




▲对于每一个选项魔法爷爷都会给出详细解释。




▲要想收集齐可不是件易事。

## 如何获得星星

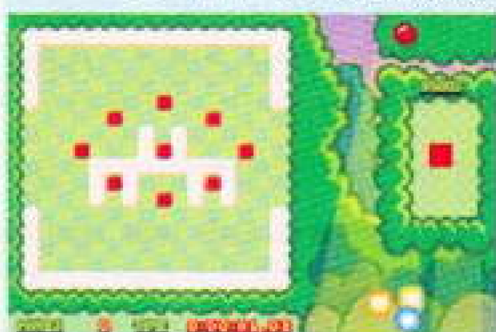
游戏中只要将相同颜色的方块都粘在一起就可以过关，不过如果获得更多的星星，就有机会在"Special Puzzles"中挑战更高一级的谜题，因此星星也就成为完美过关的象征。下面小Z我就简单地介绍一下两种获得额外奖励星星的方法。



▶星星越多说明我们的实力越强，同时面临的挑战也越大。

### 方法一：按要求拼出形状

在各种Puzzle的挑战中，最常见的就是按要求拼出形状，比如图中右侧的正方形，按要求拼出它既可获得一颗星星，随着游戏的不断进行，越是后面的Puzzle，要想拼出固定形状的方块获得星星就越难，实在不行就先粘起来顺利过关再说吧。



▲把这样零散的方块拼成正方形应该算是比较容易的挑战了。

### 方法二：不同颜色拼成相同形状

在游戏中不同颜色的方块会相互干扰，阻碍相同颜色方块的粘连，这款益智游戏的魅力也正体现在这里。但要是能把不同颜色的方块拼成相同的形状，那么我们不仅仅可以获得过关的奖励，还会得到和同样形状的色彩数量相等的星星，如此可观的额外大奖还是值得大家多费一点脑筋的。

## 通关必读

游戏的道路充满着难题，小Z在这里忍不住要把一些通关路上碰到的"麻烦"尽量地介绍给大家。首先值得关注的是"Training"训练模式，35个方块中有粉色的也有蓝色的，粉色的代表可以阅读的游戏规则。当我们在通关路上不断前进时，就会遇到新的规则，这时"Training"训练模式中相应的蓝色方块就会变成粉色，可爱的"魔法爷爷"就会为我们讲解过关所必需的规则，剩下需要做的就是开动大脑了。




▲如果可以全部翻开，说明我们已经具备了通关的所有"知识"。

这里为了方便大家游戏，小Z简单介绍几种必备的游戏规则。当方块碰在一起时就会粘在一起，除了白色的方块不可移动外，其他颜色的方块都会同时平移。值得一提的是变色方块，方块中有白点的方块就是变色方块，当它接近不同颜色方块时就会把异色方块"同化"，不过要注意的是，变色时一定要掌握方法，不要轻易变色，不是所有的Puzzle都会提供变来变去的机会的！第二个需要注意的Puzzle是Lock&Key，就是要用图中可以移动的方块推着Key，直到和Lock重合就OK了（地图上有白点的地方就是Lock），可别小看这个Puzzle，规则虽然简单，但要想顺利过关可是要杀死我们不少脑细胞的，至于其他一些比较易懂的游戏规则这里就不赘述了。



▲变色方块应该是最难的Puzzle了。



▲浅蓝色中间有白点的方块就是Key。

要想通关，基本功的修炼是十分必要的，这时，就用到了"Workout"训练模式，在这里可以选择方块的个数，解决Puzzle的时间，问号是随机的意思，即随机选择5到12个方块的Puzzle，如果可以完成各种训练，那通关的可能性就大大增加。

小Z要说的最后一招绝对有用，当你发现解决Puzzle已经没有希望的话，就按START键调出菜单快快重新游戏，节约时间快点另谋出路吧。在闯过15个Puzzle后就会进入下一个岛屿，不过我们可以手工返回到上一个岛屿去挑战隐藏Puzzle，把所有25个关卡全部搞定宗旨只有一个——遇到Puzzle坚决解决，大家也要多多努力。



▲每个Island要都想做到这样绝对是个大挑战。

## 对战模式

《电击方块》中还为大家设计了对战模式，和朋友一起联机比赛很是刺激，小Z在这里也为大家简单介绍一下联机游戏的玩法。联机模式有三种可以选择，其中两人以上的对战有Race和All Change两种模式，游戏规则很简单，按照右边的要求拼出相应图形，先完成的一方则会获胜。两种模式下都需要像Workout训练模式一样选择方块的个数或者是随机，All Change下是通过积分决定排名，胜利方获得一分！Race下惟一不同的是要选择Half或者Full，Half下有4个Puzzle，Full下有8个Puzzle，最先完成的一方，也就是第一个跑到终点的一方即获得胜利。还有一种"Battle"模式只可以两位玩家联机玩，游戏中红蓝两方轮流移动红蓝方块，当有方块粘住就交换移动权，移动时要让本方颜色的方块尽可能多地粘在一起，当对方被完全击败时，右边拔河的小人也就掉进河里了。大家要是觉得玩联赛模式实在很难，在对战模式中寻找乐趣也是不错的选择。


▲电脑在这项对战中具有很强的实力。

# 雷曼Advance

| 雷曼Advance |
|---|
| Rayman Advance |
| ◆Ubisoft◆ACT◆2001年6月10日◆美版 |
| ◆1人◆自带记忆功能◆64M◆24.99美元 |
| ◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄 |

GBA




提起《雷曼》大家可能都不会陌生，记得小Z我还是初中时就曾在PC上接触过这款游戏，今年E3大展又听说《雷曼4》作为革新的一代将登陆Wii主机，因此本次我们的"GBA游戏补完计划"也找了这款属于GBA的雷曼大哥来捧场，轻松的音乐，色彩鲜艳的画面，着实体现出了"《雷曼》系列""活泼欢快"的特点，和上辑的《青蛙过河 魔法国大冒险》倒有异曲同工之处，真是居家旅行的必备休闲小游戏。游戏故事还是一样老套，主人公的朋友被"黑恶"势力抓走，我们的英雄当然不会袖手旁观。大家快一起来掏出GBA，加入我们这次的营救行动中吧！

## 游戏操作

以前的游戏操作都是以表格的形式介绍给大家，可这次由于操作方面细节很多，小Z我就在这里多费些笔墨。首先是十字键，"←→"方向键是控制主人公的左右移动，"↑"键是抬头观察屏幕上方的情况，"↓"键是卧倒，以躲避攻击，有时在一些比较狭小的地方，我们还需要用按十字键的斜下匍匐前进。介绍完十字键，接下来是A、B键。A键的主要功能是跳跃，在我们的营救任务中大部分的操作是跳跃，当然许多特殊的人物技能也是会用到这个键的，在下文中小Z会为大家详细介绍。B键完成的主要功能是攻击，在攻击中敌人会很耐心地躲避，这里告诉大家一个小窍门，只要尽可能地贴近敌人，不给敌人躲避的时间就会百发百中了。常按B键，可以增加我们的攻击范围，不过当地面上有雪时可要慎用，光滑的地面使"动量守恒"在这里发挥了极大的作用，向前猛力击出的拳头会使我们身体向后滑行很远，这时就要小心坠入万丈深渊了。R键的作用也很重要，和A键一样，具体作用见后文。

## 游戏要素

游戏中有很多不得不提及的要素，首先是"奖命"，获得方式有两种，其一是直接吃带有小雷曼标志的物品，另一种是集齐100个水珠。各位如不想在后面的关卡中遇到生命危机的状况，不妨在平时就多收集些水珠，积累一定数量的生命后再大踏步地攻关前进。游戏开始时雷曼大哥一条生命包含4格血，每失误一次就会减去一格，要是掉到水里或是掉下山崖就不再需要计算什么血格直接挂掉。如果在游戏中找到"小P"可以将血补满，要是碰到"大P"的话就更爽了，可以一次增加最大生命2格。



## 技能介绍

我们主人公的冒险过程就是一个学习的过程，从一开始的蹦蹦跳跳，到后来的"重拳出击"，"悬挂跳跃"和"直升机跳跃"等等，随着游戏的进行会不断从名叫Betilla的精灵那里学到技能。技能还分为永久性和非永久性两种，这些技能的针对性都很强，每学会一种技能都会对过关有很大的帮助。尤其是那些非永久技能，总是要在这一关的特定难题用到。

## 永久技能

永久技能都是从Betilla精灵那里学到的。第一个学到的技能是攻击，按B键可以实现操作。第二个技能是“悬挂跳跃”，在一些较高的地方按A键跳跃后，主人公会单手抓墙挂在空中，这时再按一下A键，就可以成功跳上较高的台阶，倒有点蜘蛛人的感觉，用起来非常酷。值得一提的是，当没有掌握好跳跃距离就盲目跳跃悬崖，原本必是一死，但学了这个技能后就可以单臂挂在悬崖边缘挽救大家一命。第三个技能是“抓”，名字虽不很优雅，不过倒是非常实用。首先按A键跳到空中，然后按B键打出拳头，就可以抓住漂浮的粉色小翅膀，它就会带着我们向前飞行，跨过无法跳跃的深谷。需要着陆时再按一下A键就OK了。由于有些小翅膀悬停在空中较远的地方，因此“抓”这个技能通常都需要配合第四个技能“直升机跳跃”来一同使用。学会这个技能后，当我们跳跃到空中时按A键，雷曼的头发就会像直升机螺旋桨一样旋转，帮助其在空中停留一段时间，这时配合B键发出拳头就可以“抓”住更远的小翅膀了。最后一个永久技能“跑”最为有用，在学会它之前按R键雷曼只会做个鬼脸，等学会“跑”之后按下R加方向键就可以快速冲刺，可以跳得更高更远，在这样一款以跳跃为主的游戏中就能够取得更多隐藏物品了。



## 非永久技能

非永久技能一共有三种，第一个叫做“魔法种子”，可以从Tarayzan那里习得，作用是按R键在自己脚下种出一棵植物，然后踩着它向上跳，跳的时候脚下的水会一直向上涨，要小心不要被淹死。第二个技能是“无敌直升机”，可以从一个音乐家那里习得。在某些关卡中学到这个技能后，就可以一直飞到我们想去的任何地方。第三个“萤火虫”技能是在漆黑一片的“Eat at Joe's”关卡中获得的，学会后不需要任何操作，就可以照亮我们身边的一定范围。不过行走时还是要提高警惕，前方漆黑一片，会出现什么谁也说不准。



## 道具使用

游戏画面上很多道具都是可以利用的，比如说“茄子”，我们把茄子打落，落在地上的茄子就会像弹力球一样上下蹦，用拳头击打落在地上的茄子可以使其向着我们希望的方向运动，然后踩在上面可以让雷曼大哥蹦得更高，甚至还可以越过“铁钉阵”，还可以在水里自在地飘浮，一些隐藏的东西都需要茄子才能拿到。游戏中还有一种类似飞毯的东东，站在上面它就会一直向上飞，然后通过站在它的左边或右边来控制它飞行的方向，很多自动卷轴的关卡都要用到它，不过千万要注意不要被一些固定的东西卡住，雷曼大哥本来身体各部位就缺乏连接，再这样卡住铁定被拉个五马分尸。游戏中还有很多像这样值得探索的要素，还是等大家自己发掘吧！



▲茄子真是用处多多。

## 游戏存档

游戏的存档设计得有点与众不同，当地图中出现关卡选择时，有个魔法帽的标志的圆点就是存档点，在最初没有打出存档点前，各位就只好一鼓作气了。在游戏中还有重生记录点，屏幕中为我们照相的摄影师就是它了，多照几张相是可以少走许多回头路的。



▲找个存档点不容易



▲赶快照一张吧。

后记：

最近有玩家反映在小Z博客上的软件都无法下载，现已经确认是服务器出了问题，小Z会尽快找新的服务器来补救，这里向各位道歉啦！

文 LEVEEN 编 胧月

# 猎人集会所

## 科科特农场的奥秘

之前《掌机王SP》包括《PSP专辑》的攻略中都未向大家介绍PSP版中一大新要素——科科特农场。作为本作的新增要素，它能方便玩家完成垂钓、采掘、捕虫等素材收集，从而制作出更加强力的装备以及防具；玩家也不必再像游戏初期那样辛苦地刷一些很基本的素材，使得战斗更为有利。

在具体介绍之前，先讲述一些农场的基本知识：(1) 在农场进行素材收集的时不需要鱼饵、铁镐、虫网；(2) 采集一次后，需做一个任务后方可进行新一次的采集（无论任务成功还是失败都可以，但中途退出不行）；(3) 农场可以进行扩张，扩张后可以采集到稀有的道具，扩张点数的计算方法如下：

道具买入 10%

道具卖出 100%

装备的买入或卖出 1%




举例说明：买入500z的道具就可以获得50点的扩张点数，卖出价值500z的道具，就可以获得500点的扩张点数。

以下是具体的资料：

**(1) 农作物方面**

| 设施 | 必要点数 | 出现条件 |
|---|---|---|
| (火田) のウネ+1 | 1500pts | 最初可以扩张 |
| (火田) のウネ+2 | 2000pts | 完成★★ (火田) のウネ+1 的扩张后出现 |
| **可以入手的道具** | | |
| カラの实、药草、げどく草、火药草、ツタの叶、ネムリ草、ネンチヤク草、マタタビ | | |
| サボテンの花、トウガラシ、ペイントの实、怪力の种、忍耐の种、龙杀しの实、 | | |
| はじけクルミ、ハリの实、カクサンの实、ドスビスカス、赤の种、绿の种、虫の死骸 | | |

**(2) 垂钓方面**

| 设施 | 必要点数 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 钓り用栈桥+1 | 2500pts | 最初可以扩张 |
| 钓り用栈桥+2 | 5000pts | 完成钓り用栈桥+1 的扩张后出现 |
| 投网マシーン | 10000pts | 完成单机任务「决战！一角龙モノブロス」后出现 |
| **可以入手的道具** | | |
| 初期 | サシミウオ、ハリマグロ、キレアジ、眠鱼、小金鱼、春夜鲤 | |
| 钓り用栈桥+1 | 眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、カクサンデメキン、春夜鲤、バクレツアロワナ、小金鱼、ハレツアロワナ | |
| 钓り用栈桥+2 | カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼、春夜鲤 | |
| 投网マシーン | 眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼、春夜鲤 、水龙の鳞、翠水龙の鳞 | |
| 注：使用投网机捕鱼需要消费3个“ネット”，这个材料可以通过“クモの巢”+“ツタの叶”来调合得到。 | | |

## (3) 矿石采掘方面

| 设施 | 必要点数 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 爆弾采掘 | 30000pts | 单机3星任务出现后 |
| 采掘ポイント+1 | 8000pts | 单机4星任务出现后 |
| 采掘ポイント+2 | 15000pts | 完成单机任务「巨大龙の侵攻」 |

| 可以入手的道具 | |
|---|---|
| 初期 | 石ころ、砥石、圆盘石、铁矿石、大地の结晶、冰结晶、マカライト矿石、ライトクリスタル |
| 采掘ポイント+1 | 大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、ユニオン矿石、冰结晶、ライトクリスタル、ノヴァクリスタル |
| 采掘ポイント+2 | 大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、ユニオン矿石、カブレライト矿石、クリノヴァスタル、ピュアクリスタル、虹色矿石 |
| 爆弾采掘 | 以上矿石均有可能入手 |

## (4) 捕虫方面

| 设施 | 必要点数 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 虫の茂み+1 | 2000pts | 单机3星任务出现后 |
| 虫の茂み+2 | 15000pts | 完成单机任务「巨大龙の侵攻」后出现 |
| 虫の木 | 7500pts | 单机5星任务出现后 |

| 可以入手的道具 | |
|---|---|
| 初期 | クモの巣、钓りバッタ、钓りミミズ、钓りホタル、虫の死骸、にが虫、カクバッタ、ヤマイモムシ、カクバッタ |
| 虫の茂み+1 | クモの巣、钓りミミズ、钓りホタル、钓りフィーバエ、王族カナブン、ヤマイモムシ、カクバッタ、にが虫不死虫、光虫、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽 |
| 虫の茂み+2 | 钓りフィーバエ、王族カナブン、不死虫、光虫、雷光虫、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの刃羽 |
| 虫の木 | 钓りバッタ、钓りホタル、钓りフィーバエ、王族カナブン、ヤマイモムシ、カクバッタ、にが虫、不死虫、光虫、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、ランゴスタの刃羽、のりこねバッタ、虹色コガネ |

**小贴士**

敲打“虫の木”的时机

敲打“虫の木”时需要在人物闪光的瞬间按键才能获得最多材料，很多玩家掌握不好这个时机，这里告诉大家一个诀窍，就是看拿锤子的右手，当右手抬到最高点时按键就有很大几率成功。

## (5) 蘑菇采集方面

| 设施 | 必要点数 | 出现条件 |
|---|---|---|
| キノコの木 | 1500pts | 最初可以扩张 |
| 高级キノコの木 | 4000pts | 完成キノコの木的扩张后出现 |
| 最高级キノコの木 | 7000pts | 完成高级キノコの木的扩张后出现 |

| 可以入手的道具 | |
|---|---|
| キノコの木 | アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、混沌茸 |
| 高级キノコの木 | アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、ニトロダケ、マンドラゴラ、混沌茸 |
| 最高级キノコの木 | アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、ニトロダケ、マンドラゴラ、混沌茸 |

## (6) 蜂箱方面

| 设施 | 必要点数 | 出现条件 |
|---|---|---|
| ハチの巢箱 | 10000pts | 完成单机任务「决战！一角龙モノブロス」后出现 |

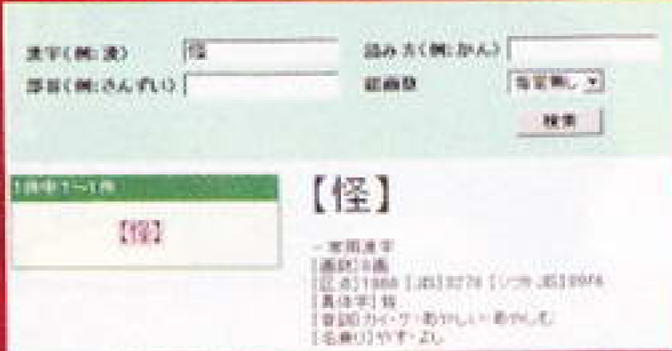
| 可以入手的道具 | |
|---|---|
| ハチの巢箱 | 虫の死骸、ツチハチノコ、ハチミツ |

**小贴士**

如果与PS2版《怪物猎人2》联动，可以在初期直接让蜂箱扩张选项出现，非常方便，有条件的玩家不要错过。

## 小贴士 如何在名片中输入中文？

大家玩怪物猎人肯定要联机吧，联机就涉及到交换名片的情况，想好名牌的内容却用日语表达不出来是否让你感到十分的郁闷吧？其实大家只要照着我下面说的方法便可以在名片里打出中文来。




1.先请大家登陆这个网站：

http://dictionary.www.infoseek.co.jp/?sc=1&se=on&lp=0&gr=kj&sv=KJ&qt=%B8%B5&qty=&qtb=&qtk=0

2.在“汉字（例：汉）”一栏输入你想要的字（注意只能是繁体），我们以“怪”为例。

3.点击下方的“检索”就会出现如图画面，我们要留意的就是“[音训] カイ・ケ・あやしい・あやしむ”这一行。

4.在《MHP》里的名片个人介绍里输入“カイ”或者“ケ”、“あやしい”、“あやしむ”，按△键都可以找到“怪”这个字。

5.有些字不一定有的，例如“你”字，遇到这种情况可以先在WORD里打字，然后将其转换成繁体就行。

文 掌机王阳光学员 Nebel　编 马修




# 超级大战争——侦察车乱弹

自从人类有了"军事"的概念后，侦察就被摆在军事活动中首要的位置。知己知彼，百战不殆是永恒不变的话题。在装甲车辆占据陆战主导地位的今天，侦察工作也由以往的探子、斥候单兵侦察方式改为了以机动性强的轻型车辆做为工具的机动侦察。机动性高、地形适应性强、有简单的火力压制和防护能力，而且要制造方便，成本低廉，同时有简单的载重功能和指挥能力，这就是现代战争对侦察车的要求。

游戏中的侦察车是移动力最高、价格最便宜的车辆单位，它的视野很大，在迷雾中把侦察车放在前线的树林里扩大视野是玩家常用的手段。侦察车对于敌人的步兵和远程单位有着不错的杀伤力，常用于初期突袭、限制对手步兵对城市的占领等。利用它的移动能力袭击远程部队也是不错的选择。不过侦察车的装甲相当薄弱，在坦克手下走不上两招就会被消灭，因此绝不能和对手的大部队正面交手。游戏中的侦察车的原形，并非都是侦察用途。下面就让我们看看它们的真面目。感谢笔者的朋友张宁提供的大量资料。

## 橙星——美国M1114"悍马"高机动性多用途轮式车辆

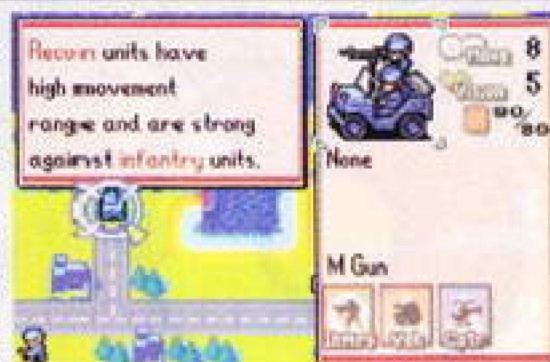



上世纪八十年代初，美国陆军装备了一种新型车辆，它的越野能力好，通过性强，机动力高，而且载重量大，连五角大楼的报告中都说，这种车型满足甚至超越了人们的一切要求，这就是大名鼎鼎的"悍马"！在近十几年美国的军事行动中，处处可以见到悍马的身影。像海湾战争时的"沙漠风暴"行动、索马里、波黑的维和行动以及最近在伊拉克的"自由行动"中，悍马都扮演了重要的角色。作为以往车辆的改进型，M1114的7.62毫米轻机枪、Mk-19Mod 3型榴弹发射器以及双联装"陶"式导弹发射器的"三合一"组合式炮塔带给美军部队强大的火力支持；车体的轻型装甲和车底的防爆甲板对车辆有着很好的保护作用。到今天，"悍马"系列军用车辆的产量已经超过十四万，很多国家和地区都有悍马装备。不过在伊拉克战场上，"悍马"的势头在火力日趋升级的反美武装面前已经有些力不从心，车辆、人员的损失日益增大，这不能不另美国军方思考，"悍马"是不是要"下课"了？



▲外形彪悍的悍马。

## 蓝月——美国Willys MB吉普




"赢得战争的三大武器"之首——这就第二次世界大战中盟军司令德怀特·D·艾森豪威尔对威利斯吉普的评价。美国俄亥俄州的威利斯－奥维兰德公司在1940年设计生产的MB系列吉普，是那个时代最经典的车辆之一。威利斯吉普可载重1.25吨，公路最大时速达105公里，它的结构简单坚固，机动灵活，性能出众，而且可以实现四轮驱动，甚至能爬上60度的陡坡，涉越小河。它曾陪伴巴顿将军指挥美英盟军，参加过每块大陆上的战斗，在几乎所有的战场肩负着牵引火炮、输送物资、运载伤员的任务，还跟随飞虎队支援过中国的抗日战争，在几乎所有的二战电影里都会出现的它的身影。威利斯吉普在二战期间一共生产了36万辆，其中有两万辆提供给了美国的战略盟国苏联，而苏联士兵也对这个车型赞不绝口，这可能就是游戏中的蓝月军驾驶美国车的原因吧。



▲"它能做任何事情：像狗一样忠诚，像骡子一样强壮，像山羊一样敏捷。"
——著名战地记者俄尼·戴尔

## 黄色彗星——前苏联Broneavtomobil-64型装甲车




苏联卫国战争爆发前，在军队中服役的轮式装甲车大多装甲薄弱，战争爆发后，这些车辆的不足很快就暴露出来。高尔基车辆制造厂受命在以往FAI型车的基础上设计一种轻型、高速、有良好防御性和可操控性的轮式装甲车。1942年3月，BA-64型装甲车开始在苏联红军中服役。这个车型体积较小，车体很窄，据说是受到苏军俘获的一辆德国Sd.Kfz.221装甲车的影响。车身不同部位的装甲厚度不一，在不降低防御的前提下减少了重量，而且BA-64外形有着苏联车辆一贯的"倾角"设计，提高了避弹率，可以说它的防护能力超越了当时世界上大多数的装甲车辆。BA-64装配一挺7.62毫米DT型机枪，还可以选装无线电台等其他设施，使得它可以胜任侦察、指挥、小规模突击等多种任务。我国在建国初期也曾引进它的改进型MA-64B装备部队。



▲为什么BA-64看上去很象拖拉机呢……

## 绿色地球——英国Saladin MK2"萨拉丁"轮式侦察车




1946年1月，英国陆军提出了用新的装甲车取代第二次世界大战期间的戴姆勒(Daimler)MK2的要求，皇家武器装备研究与发展院开始了对新车型的开发工作，新车型就是以回教英雄萨拉丁来命名的Saladin MK2轮式侦察车。它最大的特点是那门一眼看去就会注意到的76mm口径火炮，比很多轻型坦克的主炮口径还要大，这样的火力可想而知。而且炮塔上还装有一挺7.62mm口径的并列机枪及一挺7.62mm的高射机枪，有着全方位的压制火力。萨拉丁的装甲也比一般的轻型车辆厚一些，正面装甲甚至达到了32mm，加上炮塔两侧的烟幕弹发射器，整车的战斗力凌驾于一般的轻型车辆之上。现在，萨拉丁已经被其他车型取代，但是仍然在军队用作为教练车继续服役。



▲貌似坦克的萨拉丁看上去就火力十足。




文 水衣草 编 马修

# 《口袋妖怪》2006剧场版及登场新精灵

2005年公映的《口袋妖怪》第8部剧场版《梦幻与波导之勇者》大大地吊了一下口袋迷们的胃口。卢卡里奥等作为新登场的精灵首次出现在该片中。而2006年，即将上映的第9部剧场版《口袋妖怪突击队与苍海的王子 玛娜菲》(暂名)又一气公布了4只新精灵。下面就让我们看看新的剧场版和这4只新口袋妖怪吧！

## 剧情简介

在荒地迷路的小智一行人遇到了一位女性广美——以水中口袋妖怪表演而出名的码头巡回团明星。广美是水之民的后裔，可以体会水系口袋妖怪的内心。小智等人听着广美诉说着水之民流传已久的传说——

在海洋某处，水之民一族建造了海之神殿亚库夏，里面供奉隐藏着珍宝海之王冠。但目前据说谁也没看过这顶王冠的实体模样。

这时，追寻着传说之谜的口袋妖怪突击队员杰克·沃克（昵称杰奇）出现了，杰奇正执行一项机密任务，那就是要把苍海的王子——玛娜菲的蛋安全送进神殿。广美和小智等人也决定协助杰奇来完成这项任务。




忽然，出现了有“魅影”之称的海盗船长开来的大型潜水舰，魅影想要夺取王冠，借助王冠的神力来策划征服世界。但是要解开王冠隐藏的谜团，似乎还需要靠玛娜菲的蛋……这时火箭队也想过来分一杯羹，结果造成了大混乱。




为了抵制魅影的阴谋，杰奇开始用捕获器借助众多口袋妖怪的力量，小智他们也拿出自己的口袋妖怪准备应战。但毕竟对方的高科技潜水舰威力太强，杰奇小智一行顿时陷入了危机！

此时，神秘的蛋发出了灿烂的光芒，玛娜菲诞生了！隐藏于王冠珍宝里的秘密是什么？而玛娜菲的神秘力量又是什么？最后杰奇和小智等人的任务究竟能不能圆满完成？现在，他们的目标指向海之神殿亚库夏，我们也将在7月目睹这场精彩的冒险！

# 新精灵介绍



## 玛娜菲

被人们称作“沧海的王子”的神奇宝贝。

已知属性：水

种类：回游口袋妖怪

身高：0.3m

体重：1.4kg

剧场版的主角精灵之一，从剧情中得知该精灵属于幻兽一类，地位相当于梦幻、雪拉比等。



## 小球飞鱼

在水里像跳舞一般轻快地游泳。

已知属性：水

种类：风筝口袋妖怪

身高：1.0m

体重：65.0kg

保持了一贯任氏风格的小球飞鱼从外表看应该是巨翅飞鱼的进化前的形态，就是将精灵卡哇伊成原始形态。



## 叉尾浮鼬

头的周围有救生圈，可以让人抱着游泳。

已知属性：水

种类：海鼬口袋妖怪

身高：0.7m

体重：29.5kg

它的分叉尾巴总让人联想起肯泰罗、六尾、九尾等口袋妖怪。到底有什么特殊作用呢？



## 音符鹦

只要是听到的声音，都能模仿得很出色。

已知属性：飞行

种类：音符口袋妖怪

身高：0.5m

体重：1.9kg

音符鹦特别的地方在于它是第一只纯飞行属性的口袋妖怪，以往的精灵中可没有哦。

# 2006年5月官方壁纸

口袋妖怪的官方每月都会提供新的壁纸下载，上面还有当月的月历，我们下面就来欣赏一下2006年5月的壁纸吧，主题是《苍海的王子》，水背景下的玛娜菲和其他5只新旧水系精灵。



文 KAKUSIKI 编 铭风




# 洛克人的生存技能解析

众所周知，洛克人游戏向来以它的难度而闻名与动作游戏中。不论是远祖的“《洛克人》系列”，次时代机种上的“《洛克人X》系列”，掌机上的“《ZERO》系列”，广受欢迎的“《EXE》系列”，难度不用说，都是相当高的。那么，在如此一个高难度的环境下，我们的主角洛克人究竟有着多少可以使他赖于生存的能力呢？我们今天就关于这个方面来做个小小的汇总。

**生存技能之一**：移动。也许移动这个技能是大家使用的最多也是最容易忽略的一个能力吧，通过移动，可以回避大部分的攻击，比如初代洛克人中的BOSS炸弹人，只用移动就可以完全回避他的炸弹攻击。移动也可以适当抑制一些强制行动的地形，比如传送带地形。而在“《EXE》系列”中，移动可以近乎回避所有的对方的攻击手段。移动还有个巨大的作用，就是把敌人暂时移出视线(也就是我们俗称的“拖板子”啦)，使洛克人暂时离开敌人的侦测范围。所以说，移动是一个很重要的生存技巧，所有的版本的洛克人都拥有这个能力。

**生存技能之二**：跳跃。这个能力应该是所有动作生存能力中最最重要的一个能力。它可以帮助洛克人回避几乎所有的攻击方式。初代作品中，对付剪刀人也只要在一个位置站好，只用跳就可以解决了。跳跃相对于移动，给了洛克人一个二维的空间，可以用来躲开一直线上的攻击。跳跃更是洛克人用来回避机关陷阱的重要手段。大家都应该知道在游戏里面，有一种万恶之物，名字叫做钉板，不论洛克人还有多少HP，只要踩到了钉板，照样化为光圈。而跳跃则是在没有坐骑的时候的惟一能破解地面钉板的方法。与钉板相类似的还有坑，都是一般只能通过跳来回避。除了“《EXE》系列”以外的作品都有这个能力。

**生存技能之三**：二段跳。这个能力是跳跃的上级篇。与跳跃相比，二段跳能够令洛克人达到更高的地方，也可以在空中调整姿势重新选择落地点。



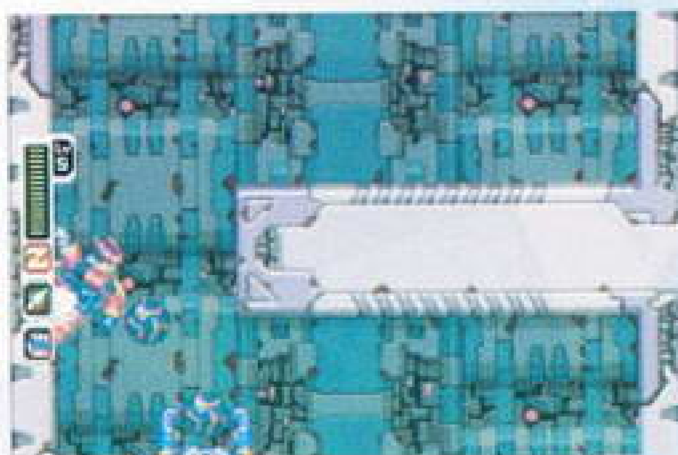
这个能力是佛尔特和ZERO的专用技能，全系列中，只有他们两个会这个技能。这也就是为什么他们很强的原因之一吧！

**生存技能之四**：滑铲。这个技能是可以使洛克人以一个比较低的姿态向前以一个较高的速度滑行一段距离的能力。可以回避部分上段攻击，由于



速度比较快，所以也可以用来做高速短距离移动。刚才说过跳跃可以回避地上的钉板，那么滑铲就是可以用来回避天井的钉板了。通过滑铲，还可以通过那些连续的触发式陷阱，比如《洛克人3》中的陷阱夹。由于滑铲的时候体式很低，所以可以用来通过一些通常不能通过的地形，主要是狭缝类的地形。最明显的应该就是在《洛克人与佛尔特》里面了，有很多地方需要洛克人滑铲进去，而小F只能在旁边干瞪白眼，毫无办法。这个技能是从《洛克人3》开始出现的，所以后来的洛克人都有这个能力(当然，“《EXE》系列”的除外)。

**生存技能之五**：攀墙。这个技能是相当有用的。玩过“《X》系列”的玩家都会对这个操作熟悉不已。攀墙的作用是在空中可以拉住墙壁慢慢地往下滑，在下滑过程中可以跳，



从而可以一直沿着墙壁来到很高的地方。在洛克人的世界里存在这这样一个不二法则，越是高的地方，越是难以到达的地方，往往隐藏着越珍贵的道具或者是装备。为了得到那些装备，就不得不使用攀墙来到达高处。同时，攀墙作为一个生存技能自然也有它的救命之处。作用就在于可以在被敌人打下悬崖之际拉住墙壁跳回来。以防止摔死或是落入针堆里。这个能力是“《X》系列”的看家本领，“《X》系列”全任务都会。自然“《ZERO》系列”的ZERO也是拥有这个能力的了。

**生存技能之六**：冲刺。这个技能在“《X》系列”中出现。可以说是滑铲的调整板技能。虽然冲刺的时候还是拥有比较低的体态，不过和滑铲是没的比了，不过作为回报，提高了速度，而且在冲刺中可以进行其他的动



作，比如攻击等等。与跳跃配合更是可以形成冲刺跳，这个是用来对付长距离的钉板地形和大坑的强力武器！部分时候还可以进行空中冲刺，在空中从敌人头上通过，来避免不必要的消耗。冲刺比起滑铲的优点就是可以随时随地地终止这个动作，而不象滑铲一样需要一个终止动作。拥有冲刺的的是“《X》系列”中所有人物外加佛尔特。

**生存技能之七**：盾。在混乱的时候，单用回避是解决不了问题的。所以防御在这个时候就显示出了巨大的作用来。在《ZERO》系列中，为了要保护雪儿，ZERO不得不使用




盾。而在《EXE》中，在无处可逃的时候使用盾也是上上之选。防御得好不但自己可以不受伤害还可以把攻击返还给敌人。在《EXE》中更是发扬广大地出现了“替身反击”这一另类的盾牌。虽然说盾只出现在了“《EXE》系列”和“《ZERO》系列”中，但是他们的作用是绝对不可忽略的。

**生存技能之八**：E罐。不用我说，这个东西是人见人爱的。只要有了这个东西，就近乎等于可以高枕无忧了。E是ENGERY的缩




写，虽说是能量，说直接点也就是我们平时说的HP。一个E罐可以足足加满一管HP！在每一场恶战中，都少不了它，在关键时候可以在瞬间扭转局势，是洛克人极为强力的后盾。

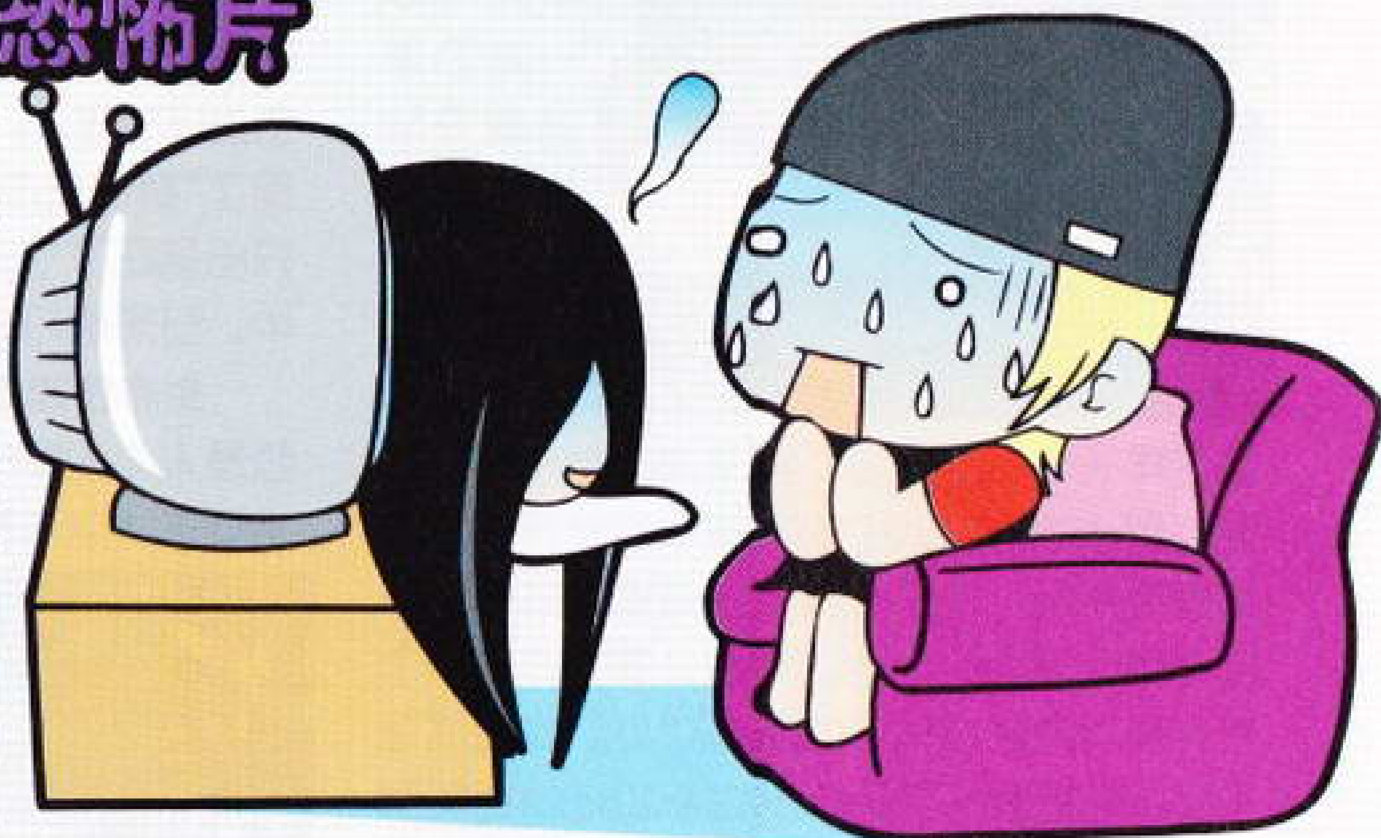
洛克人在广大的冒险过程中，尽管有莱特博士给予的许多帮助，比如有拉修和比特来帮忙，有博士制作的盔甲来强化，有萝尔的支持，不过归根到底，没有上述的基本生存技能的存在的话，是不可能突破那一个又一个的8关的。当然，最最重要的还是广大玩家的亲手操作的技术和对上述能力的综合运用能力。只有一个优秀的玩家才能和洛克人并肩突破每一部作品。

# 掌门人



北方刮完沙尘暴，东南沿海又闹台风，还好，大家基本都对此习以为常了，而常居室内的小编除了感觉天气凉快下来，还真没被耽误什么。玩家间和台风同样热门的话题是《新超级马里奥》的发售，十年磨一剑的2D大作果真是不同反响。在开始本辑掌门人前，也祝大家考试顺利。

## 小编生活之恐怖片



小编软饼干最近喜欢上了看片，除了截稿日，几乎每天晚上最少看一部片子，节假日更不用提了。而且饼干兄还挺爱看恐怖片，但胆子比较小。前些日子马修和软饼干在寝室看某部恐怖片，中途觉得肚子不适，便拿上NDSL去洗手间"打持久战"去了。出来后看到片子被暂停了，软饼干则在旁边拿本书读。"饼干兄，你真是太好了。"马修心怀感激，但还没等话说出来，就听软饼干说："你终于出来了，这段太吓人了，我自己都不敢看了……"

## 小编生活之近期热门游戏

**第一名：《新超级马里奥》**

**第二名：《右脑达人 爽解》**

本辑最热门的游戏无疑是《新超级马里奥》，马修这种非马里奥FAN都对之赞不绝口并用尽赞美之辞。（雷伊：任饭本色。）一位久不玩游戏的美编MM更是找到了当初玩"踩蘑菇"的感觉。LIKY、铭风、软饼干这几位就更不用说了。此外，在铭风的带动下，《右脑达人 爽解》也曾一度是众编的热门游戏，虽然前段时间有所降温，但随着汉化版的推出，该作又有升温之势。

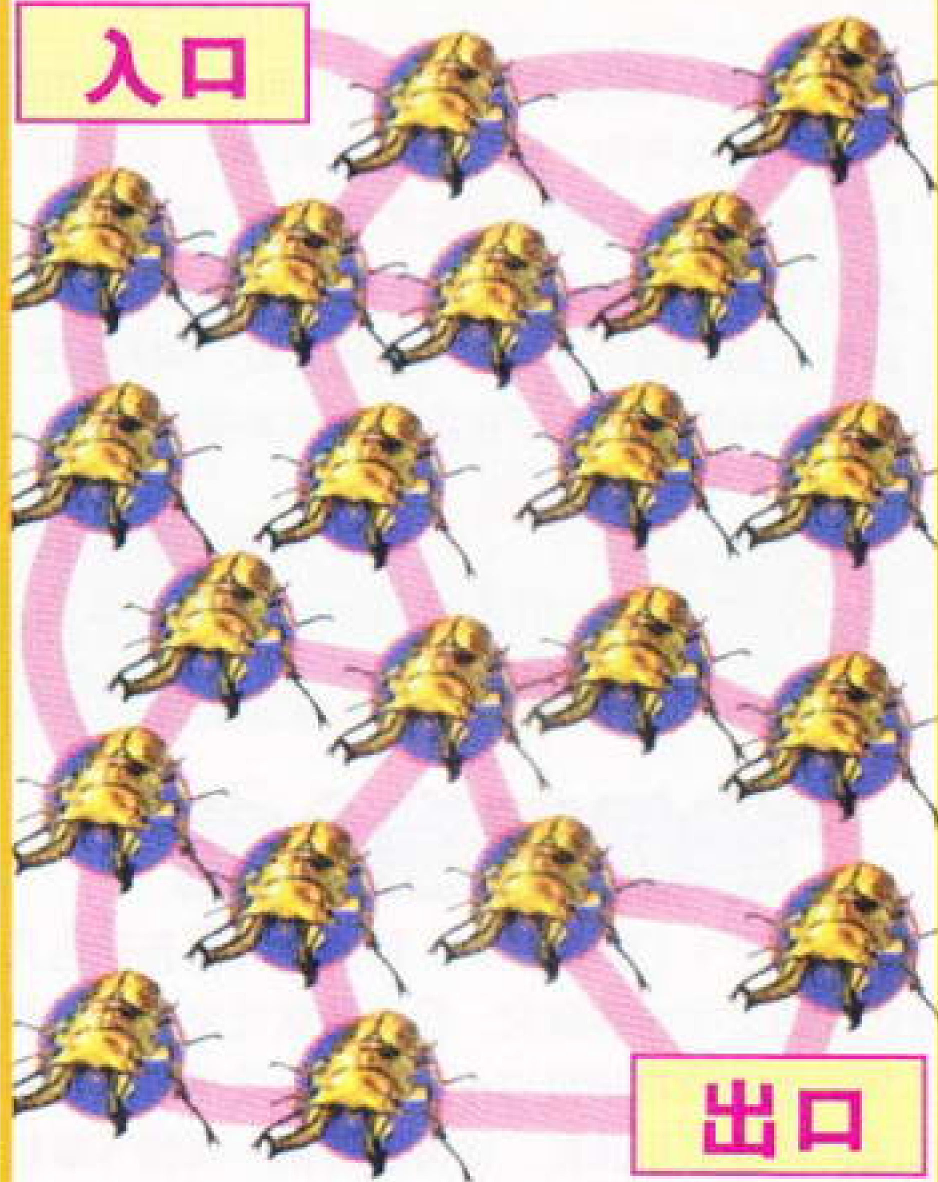
对了，如果加一个至今还在玩且玩得时间最长的游戏，那就非马修的《超级大战争DS》莫属了！

小编好呀，看最近的《掌机王SP》，发现海文的出手好阔绰呀，好像已经买了三台NDSL了！海文兄，你真是财神在世呀，能不能再买一台送小弟一个呀？

甘肃 刘小仙



**海文：**汗，NDSL有一台足够了嘛，其他两台都是陪别人去买的，一个是雨滴的，一个是马修的。




一、某年某月某日，表哥兴冲冲地回来告诉本人："今天你终于可以玩GBA游戏了！"本人立刻想他会掏出什么东西来。几秒之后，他拿出一个光盘，高兴地说："这里有GBA模拟器以及游戏安装！"本人瞬间石化。

二、又是某年某月某日，我看见一个六年级的小学生提着一袋子的《掌机王SP》（同一辑的）。好奇上前问，他说"把印花全减下来，分开寄，准中PSP……"

广州 黄智鹏


**胧月：**个人认为用模拟器很难体会到游戏的原汁原味，特别是以便携性为一大特点的掌机。至于第二个故事，小编可不提倡这种铺张浪费的行为哦，当然我宁可相信他是在替朋友团购，呵呵。

小编们好，最近我在网上得知Capcom发售一款PSP美女游戏，三个版本（那个星野亚季怎么看都像H的），我就可以肯定小编们绝对会介绍这款游戏，而且一定是马修介绍！因为马修……等我拿到《掌机王SP》38辑时，翻开一看，果然对了！马修介绍的，还放了这么多性感的图！哈哈，我是不是像柯南一样有推理能力？

湖南 曾彦铭


**马修：**倒，还真被您猜着了，其实那个游戏由马修来介绍还真没什么其他原因，就是那辑大家做的前线狙击都不少，所以这个就由我来介绍啦……


**海文：**用马修自己的话说就是"越解释越黑暗"。

告诉小编一个游戏"魅力之大"的例子，我们班有个同学喜欢他同桌（我知道早恋不好）。我们用游戏来激励他，如果他不说出那三个字，我们就不借游戏给他了。在我们的再三逼迫下，游戏力量战胜了他，哈！后来嘛，当然是……由此可以证明游戏的力量是巨大的，我们几个都发出了这样感慨！

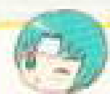
浙江 秦天


**马修：**好羡慕啊，有玩游戏的朋友真好！当年马修的非玩家死党跟我说的和你们正相反："把游戏戒掉，就是不戒也别让人知道你玩游戏……"幸好当时马修意志坚定，呵呵。



我在沈阳，我们这边有许多店在卖一些叫“AS”的烧录卡，是由GBA烧录卡改装的，用SD卡当储存媒介，是个小厂家生产的，300多(不算SD卡)，功能和M3差不多，界面相当漂亮，但做工比较粗糙，他们极力推荐我买这个，但我本来是准备买M3的，你说我买哪个烧录卡好呢？你们那边有没有见到我说的这个卡？

杭州 李妆



**马修：**AS烧录卡？在马修常去的几家游戏店还真没发现这个牌子，而且300多元是当前主流NDS烧录卡的价钱，没有什么名气的烧录卡卖这价钱也确实贵了点！既然想买M3，那就买M3吧，毕竟M3现在是三大主流NDS烧录卡之一且质量做工软件等都不错！

听说掌机王小编帮雨滴买了一个NDSL，太好了，雨滴JJ终于也是我们掌机一族的了。高兴中……说起来，你们那的MM编辑玩游戏的不少吧？

广西 张磊



**马修：**帮人家买这么长时间了，读者知道也不足为奇嘛。说起玩游戏的MM，公司当然不会少啦，不过大都在其他部门，某部门的新美编崇子MM还是不折不扣的掌机玩家。但掌机王组的两个美编MM都玩游戏，MM游戏率达到100%，这点在公司绝对是第一名！



**海文：**马修，貌似我们才提到……这是怎么回事呢？



**胧月：**……

今天放学后，我像往常一样拿者《掌机王SP》边走边看，由于过于专心，以至于没发现班主任骑着“电铁驴”紧跟在我后面。“哟，怎么走路也看书啊！”我当即被石化，一边赶紧把书藏入衣兜里，一边随即从嘴里蹦了句“我在看英语资料。”“真用心，路上注意安全啊！”我又一次无语……

浙江 申陆宇



**软饼干：**小开本的《掌机王SP》藏起来就是方便啊，换大开本的你藏都来不及……



**马修：**经验告诉我，你的老师知道你看的肯定不是英语资料。

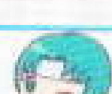
## “掌机王综合症”

长期痴迷于《掌机王SP》，每月对其展开长达几小时之久的文字内容探究，导致用脑过度；对《掌机王SP》上的攻略研究过于透彻，造成平均一日爆机多次，导致手指抽筋；每每拿到新一辑的《掌机王SP》会过于兴奋，导致肾上腺素激增，引发失眠……(省略)

四川 张青伟



**软饼干：**想以此来博得小编的同情是没那么容易的，哼哼！



**马修：**心平气和，一定要心平气和，打游戏也好，看《掌机王SP》也好。平和下来会感受到更多的乐趣。

呜呜呜！我的NDS丢了，可能是被偷了，可恶的小偷！现在我看见NDSL，我就内心澎湃。(好东东啊……)

江苏 李琪



**软饼干：**似乎最近主机被偷的玩家好多，大家一定要注意。天气开始热起来了，衣服穿得少，主机就很容易暴露在单薄的衣物下，如果真要带着主机出门或坐公车的话，建议就拿在手上或干脆用什么东西绑定在身上。





在走向书店的路上本人一直在想，这次改版后的《SP》会是什么样子呢？是变厚了还是变大了？是赠品增多了还是奖品丰富了？不管怎么变，我相信一定会变好的，一想到很快又能拥有一本超值的《SP》，不觉向天狂笑，同时无视路人一切诧异的眼光。到了书店，还没开口老板便将书甩了过来。见状本人马上甩了12元过去。短兵相接后老板竟然掷回来1.2元……“只要8块8！”




南京 郭子


**铭风：**买书经过有点意思。《SP》的改版，旨在浓缩精华，同时考虑到读者，让大家在价钱和体力上减轻负担（书厚可是很重的啊）。对此很多读者都给出了自己的看法，在这里就借此信对理解并支持我们的读者们说声感谢了。


**胧月：**你、你每次买书都跟老板开甩的吗？中间有人怎么办……还好减页了，不然砸到可要赔不少啊。

我的同学三个月前买了NDS，可把我羡慕死了，可后来就不那么嫉妒了，因为他没钱买NDS游戏，玩的只是GBA游戏。有一次他的“高档GBS”因为电容坏了进了“医院”，我反而有一点点高兴（落井下石啦）。可是后来看到他每天茶饭不思、神情恍惚的样子，心中不禁有些为他难过，怎么说都是朋友，怎能见死不救？我二话没说，就把自己的宝贝GBA借给他，让他乐乐（那天太阳从西边升起）。有句话说得太对了，“独乐乐不如众乐乐！”游戏还是要大家玩才有味嘛！

广东 高伟坚


**软饼干：**高玩友终于领悟了“独乐乐不如众乐乐”的奥妙，恭喜！


**马修：**一位朋友曾经的QQ签名就是“有钱人都拿NDS玩GBA游戏”。不过话说回来，这样的玩家也不少，像GBA刚普及时，就有玩家拿GBA玩GBC游戏。总之，只要玩得高兴就行。顺便对你借GBA给朋友的好人好事给予表扬。(=ˆωˆ=)

# 《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2.游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3.游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4.文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5.严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6.人品佳，性格好，能与人合作。
7.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

## 应聘书内容包括

1.写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

**平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email请投往pgking@263.net。**

# 短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

小编们，我的小P今天不小心摔再地上，开机开关松了，不能开机，请问这可以修吗？

136XXXX5222

从你所说的看应该是机械问题，建议自己或让朋友拆开看看确认是机械问题还是主板问题后再去游戏店修理。

PSP有哪些官方中文版游戏？玩哪些类型的游戏屏幕有残影？播放视频文件和玩游戏，哪个残影更严重？看电影时眼睛会不会很快会产生疲劳？

131XXXX1795

目前官方的中文游戏有“《携带互动剧场》系列”、《天地之门》等多款作品。至于残影，FPS和ACT的残影相对严重一些。而看电影对眼睛的伤害，和该视频的清晰度有直接关系，效果越差眼睛也就越容易累。

请问在哪里可以下载到PSP的2.7版和《LocoRoco》的试玩版？

133XXXX5008

2.7版就在官网直接下载；下载《LocoRoco》试玩版要先进入http://www.locoroco.jp/home，选择“体验版ダウンロード”的选项。

三个印花是贴在信封背面寄过去还是夹在信封里？

139XXXX2778

放心好了，两种方式我们都可以收到印花。

我的iDS怎么中文显示没了？设制语言里也没有。

130XXXX8670

应该是刷过了吧？目前还没有办法恢复。

请问小编抽奖的三个印花是放在信封里寄过去吗？以前寄了N次，是不是方法寄错了，从没中过，真伤心啊！

138XXXX7079

方法没错，多多参与吧，虽然随机抽取往往有一定的运气成分，但多参与的话，中奖的几率肯定也就越大。重在参与吧。

我们学校有个班每节课前唱20遍《钢铁就是力量》，是班主任规定的，搞得有次上自习玩NDS被老师看见，因为歌声盖住了老师的脚步声。

138XXXX3573

那歌声实在是够大的……以后吸取教训，在那班唱歌时要格外警惕。

如何参加交流空间，写信吗？

139XXXX3855

没错，平信和Email都可以。

小编好，我是第一次给你们写信，我想知道到目前为止，有没有电脑上可以运行的NDS模拟器，请帮帮我，我以经找了好几种了。

136XXXX3490

最好的就是DeSmuME了，但也只是相对好些，不过您可以试试，最起码会让你有成功运行商业游戏的惊喜。

本人近来甚霉，被偷了一个1.5的PSP后又迅速入手一个，想不到刚玩两天又被偷了。

136XXXX8888

只能帮大家谴责小偷了，各位玩家一定要在平时注意防盗啊。

小编们好！我的小P经历了长时间的“洗礼”，导致屏幕内侧灰尘较多，请问需如何清理？需不需要拆机，心疼中。务必回答哦，谢谢。

139XXXX1008

奇怪，正常情况下，屏幕根本不会进灰的，但进灰后要清理，拆机自然是难免的了，而且也很难保证拆开屏幕后会继续进灰。

现在买PSP好不好，万一又有更新更强的掌机PSP会垮掉么？小编觉得PSP还会撑几年？

130XXXX5582

长江后浪推前浪，如今当红的PSP、NDS未来都会有被淘汰的一天，但以现在看，PSP和NDSL都气势正盛，完全不用担心近期会退出历史的舞台。

第38辑的封面是猫耳＋女仆耶，萌啊！请问这是你们中的哪个萝莉控想出来的？

广州 张维

**胧月：**岂止啊，那明明是猫耳＋女仆＋尾巴＋铃铛＋绝对领域！咦，为什么大家都看着我？搞什么，我控御姐来的……

**马修：**我虽然对女仆装萝莉塔什么的不了解，不过觉得那种风格倒也蛮有意思的。




▶《下妻物语》中的深田恭子有多种萝莉塔造型，土屋安娜则是酷酷的飞女造型，截然相反的性格冲突使得两个少女的友情充满了无厘头的搞笑风格，推荐给大家。PS：下妻是地名，大家不要想歪哦。

看到紫枫登出他家小狗“土豆”的照片后，不禁惊呼“好萌啊！”当偶把书给女同学观看，也是听到一片惊呼。我想能否开办一个栏目，专登一些可爱动物的图片，或许可以吸引许多读者哦！当然也可以拿来当封面。栏目名字我已经想好了，就叫《萌宠美图秀》好啦！

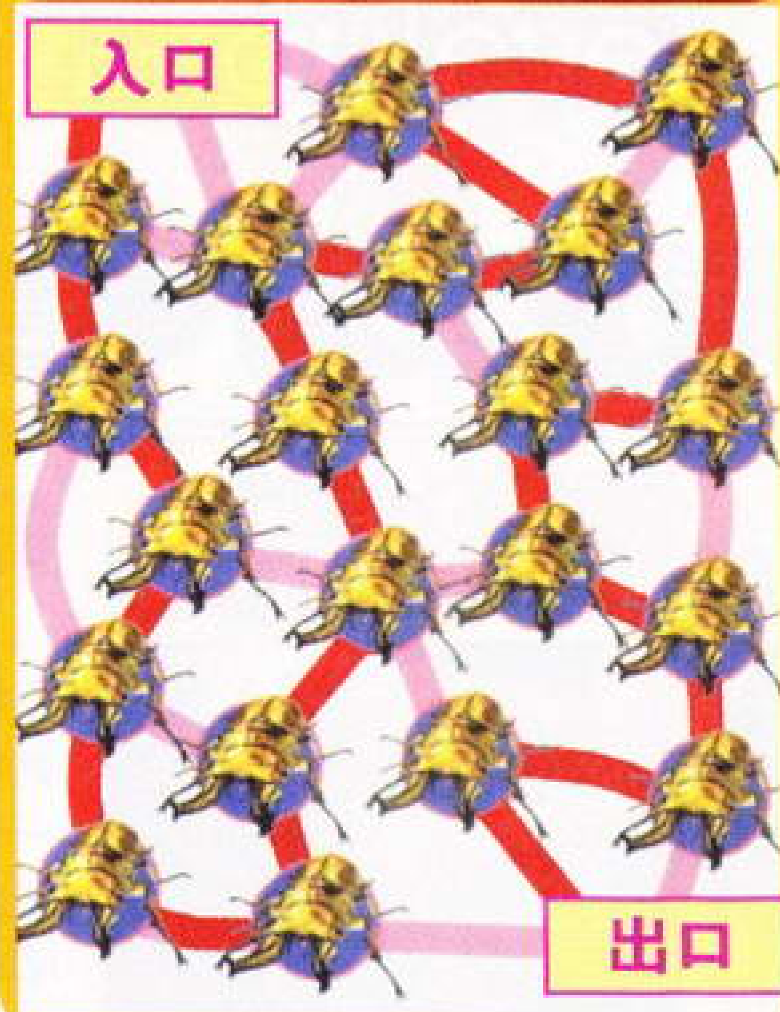
广西 赖俊秀


**软饼干：** 胧月！找你的。


**胧月：** 应该是个很可爱的栏目，不过和游戏关系不是很大啊，宠物游戏里除了《任天狗》，其他名气都不算大。


**紫枫：** 土豆是博美犬，当然非常可爱，而且小狗还不到500元。比买NDSL、PSP便宜多了。不过我家现在花在土豆身上的钱最少相当于NDSL+PSP的总和了。

## 捉虫迷宫 答案







## 《掌机王SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第18辑（少量）、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第28辑（少量）、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～39辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上全部免收邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。**

**电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**



## 继续期待大家的意见和建议



大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

**平信及Email地址：请参看邮购信息。**

**短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。**

**论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。**

## 《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

**投稿要求：**

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

**平信及Email投稿地址请参见邮购信息。**

**来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。**

# levelup.cn 坛友互动专栏

本辑制作期间发生的最大事件莫过于E3展了。索尼的展会上公布的PSP用PS模拟器的确惊艳了一把，看来这个模拟器已经运用得相当成熟，不过其昂贵的下载费用似乎又会让不少玩家望而却步。不多说啦，关于E3的掌机话题还请早早登陆www.levelup.cn/bbs两个掌机分区，参与激烈的讨论吧。

## 《银河战士DS》特别版NDS主机欣赏



松山光

## 什么掌机可以在公共场合秒杀PSP？

这两天休假回家，陪朋友出去吃饭的时间特多，一般在等饭菜上来时，都是和朋友掏小P玩一会。周围要不就是好奇的眼光；要不就是投来羡慕的眼神（学生居多），连一个坐在我左边那一桌的高中生，都收起手上的NDSL靠过来看。我在想，小P这东西，的确是拉风，估计能把小P比下去的，可能是未来的PSP2了吧。

PS：坐公交车玩小P真不爽，一路下来，晃得你想吐。

任天堂小艾



回复摘录

这时掏出GB，那叫一个秒杀。

samuraisony

最强，在公交车上拿出当年90年代的俄罗斯方块来玩，那叫无敌哦。

剑魔卡雷尔

在车上玩Game&Watch，那叫一个拉风啊！

最终幻想

## 牢骚馆 将自己的不爽说出来！

我的GBA SP还被打劫的劫走了（我哭），本当に残念だと思う。

四神召魂

其实大二比高三恐怖多了。

bobxu

### 今天真倒霉！

今天真倒霉，第一节课借给同学的书（《掌机王SP》）被没收！第2节课和同学传纸条讨论《尤歌朵拉同盟》被班主任从窗口发现了，逮住了，纸条没收。关键是，上面还有讲她的坏话的。然后和同学2人被拉到办公室秒杀N次，包括臭骂、写保证书、检查书、事情经过、罚站、叫家长、藐视……下午英语课，老师讲本子上抄的题目，我没抄，被提问（选择题），随便回答了个序号，结果错了。被叫翻译，结果……居然没人提醒我！最后一节班主任的课，发生了这么多事情上课根本没心思听了，都不知道讲的什么！太倒霉了这一天，难道这就是高三来临前的恐怖吗？那我到了高三怎么活（现在高二）？

大家为我祈祷一下吧，求你们了！

zcx263

嗯，怎么说呢？谢谢CCTV，谢谢MTV，谢谢爸爸妈妈，还有最重要的谢谢各位掌机同道中人的开导、安慰，以及教育！之所以要谢谢他们：就是因为他们砸我掌机才让我的掌机不断升级至今。也正应了一个哲学道理：事物发展的过程总是曲折地前进，螺旋式地上升。

## 邪道偏方 白衣盗贼的妙用

【今日最强卡】白衣盗贼

**此卡造成对手LP伤害的时候，对手随机舍弃一张手牌。**

手牌对决斗来说是很重要的一个因素，手牌越少，可使出的连锁就越少。相对的手牌多的话获胜的几率也会提高哦。要配合此卡的连锁，可以选择陷阱卡“盗贼哥布林”，盗贼哥布林的效果和白衣盗贼相近，给予对手LP伤害时对手随机舍弃一张手牌。所以这样一连锁的话，每次敌人就会损失掉两张手牌，非常棘手。当然，攻击力低是白衣盗贼的致命伤。可以的话，提高他的攻击力吧。



# 热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

## 上辑热点话题回馈

**热点话题** 法国媒体报道称，世嘉将于2007年发售名为“刺猬”（Hedgehog）的新掌机，虽然世嘉官方也没有发表任何声明，但关于世嘉新掌机的传言越来越多。大家就围绕着“刺猬”的真假、机能及前景等来分析评论吧。

汗！我觉得没什么可能，以SEGA现在的财力，能搞好游戏就算了。别想在掌机的舞台分一杯羹了，要是一个不小心，搞跨了自己就不好了。

ankakaxi

听说了，自己很喜欢世嘉，希望他们成功，不过……等待中……

anmuro999

老老实实的做软件商不是挺好。

samchen0079

希望有游戏商支持，要不可是会像NGPC一样自己出游戏。

rockmanrock

让他们做吧，反正最后便宜的是我们玩家，最差也给爱好收机的人多一款收集品。

神风过耳

比较“悬”的谜之掌机。以目前的游戏市场来看，掌机市场已经被任天堂的GBA系列、NDS系列和索尼的PSP占据了很大部分的份额，想半路杀进掌机市场的世嘉掌机几乎不可能成功，除非主机的新奇、游戏的耐玩度，以及游戏的各个方面都超过其他主机，要不根本没戏唱……不过这些只是我个人的猜测，具体的还得等世嘉官方对这个消息的进一步证实。

Zero013

如果SEGA真的出掌机，还是很让人期待的！

弦子

不卖太贵就好啊。那个触控版好像设计得比较厚道，就看主机大小了，从图上来看好像很大。

csycsy

那个东西拿在手上不知道是什么感觉，而且软件支持也是问题。

windson223

世嘉最成功的主机应该就是MD了吧？那还是在北美！不认为世嘉会重回掌机市场，那是很不明智的，2007年NDS会相当成熟，PSP也应该会打拼下一片自己的天地，那个时候重返掌机市场不是世嘉疯了就是我疯了……

woaixiaonazhizi

世嘉是什么来的？

良人帮

又是妇科（复刻）专用掌机，估计来跟PSP抢饭碗的。（-_-）

断腿蜘蛛

真是不伦不类的设计啊，似乎也是单纯追求性能的迷途掌机，那个触控板实在败笔。

felix37837

再真也抢不过NDS和PSP，不太期待。

xigua123

要是SEGA敢在这个时候出新掌机的话，那你每天都会看见某公司推出新掌机。

riods

我觉得这是不可能的。

ruanjm

没希望，再好我也不要。

花夕

世嘉的我不抱太大的希望，还是支持老任和索尼！

kevin 圣骑士

世嘉能进军掌机市场，勇气可嘉，要竞争才有进步！

chinahui

好不好关键还是要看软件阵容的，NDS就是个很好的例子。

传说中的菜刀

敢跟NDS和PSP斗？下场应该不会很好。

十三月的贝多芬

应该是假的啊，我认为即使要出，也是与别的公司合作出吧？

xgyocg

SEGA还是专心制作游戏吧，吉祥物是索尼克，出的掌机也这么叫，真服了。

樱花枫少

## 本辑热点话题

### 2006 E3

热热闹闹的E3已经闭幕，通过平面媒体和网络媒体的文字报道和视频报道，想必各位玩家都或多或少地关注并了解着本次的E3，本辑的热点话题，就是请大家关于2006年的E3发表您自己的观点和看法。

**参与方式**

**短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。**

**论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在5月25日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“热点话题讨论专贴”中发表您的看法。**

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

# 小编寄语

## 马修



◆E3期间，马修获得的最大的惊喜就是《口袋妖怪 钻石·珍珠》的公布，虽然和E3没什么关系。

◆看了Wii的影像，再次对任天堂的创意佩服得五体投地，如果用Wii来玩《无双》，相信会有非常不错的减肥效果。(=^ω^=)

◆牙一咬，心一横，白色NDSL终于买下了，纪念自己的第八台掌机入手。

◆上个月悄悄地换了个发型，结果貌似动了头上的风水，先是左肩受风，然后是感冒，紧接着又坏肚子，现在虽然痊愈，但却发现饭量比以前几乎小了一倍，很好吃的东西刚吃几口就饱了…… (T T)

◆没啥别没钱，有啥别有病，与得场病花的挂号费、输液费、药钱……相比，正版游戏也算不上是奢侈。

◆随心所欲地纯为享受去看书，那读书还真是一种乐趣——这就是马修近期重温的轻松愉悦的休闲方式。

## LIKY



◆本届E3看来是家用机大战的舞台，掌机方面令人心动的东西实在太少了，虽说任天堂公布了大量自家的NDS新作，但那些游戏基本都可算是GBA版的强化，没有给人太大惊喜。当然，《塞尔达传说》还是最令人期待的，只是不知道要到什么时候才会发售了。反观家用机，Wii绝对是本届E3最大的亮点，全新的操作方式不愧称之为"革命"，真想亲身体验一下，可惜没机会去现场，只有期待它的早日发售了。

◆昨天窗外还呼呼地刮着台风，今天一早阳光明媚，真是一个好天气啊，出门时心情也格外清爽，一天的开始能有个好心情是很惬意的事情，不过就当我去车棚推自行车时，却发现钥匙串上单单不见了自行车钥匙，急忙又折回家找，遍寻不见踪影，只好作罢，眼看坐公车肯定要迟到，只有打车了，唉！又破费了。这么好的天气，这么好的心情，却要给我来点小别扭，真是。

## 胧月



★天热的缘故，酱菜和拌面在众多食物中脱颖而出，成为本月最喜欢的夜宵。烧烤于身体于经济都是颇有危害的东西，还是戒掉吧。

★翻开本月的电子日历，31天的时间里竟然有13天是节日。过节委实不错，不过有些节日的名字实在贫得可以。看来拿出365+1个名词使得天天歌舞升平也就在不远的将来了。

★与其为以前浪费掉的大量时间而后悔，不如把这当作人生的最大一课，并且不要让更深刻的课产生——也许有时间弥补年轻时轻率流逝的几年，却不能变本加厉地承受更多的后悔。

## 软饼干




★好游戏真多！E3大展果然游戏如云，仅掌机游戏就多的数不过来了。个人心目中的第一神作当然是PSP版的《潜龙谍影》啦！

★近日忙里偷闲看了几部老片，但最想看的新电影《寂静岭》的DVD版貌似还没出来，真是等得花儿也谢了……

★在我的影响下，家乡的几位游戏MM也纷纷想购入PSP和NDSL，并且已经委托我帮她们买记忆棒了，HOHO！

★世界杯！还有几个星期就要开幕了，希望到时不是很忙。(主编：你做梦！— —b)

## 雷伊



■向各位还处于学生阶段的读者提醒一句，在校期间除了玩游戏外，学科专业知识的学习也不能丢下，否则总有一天会后悔的！

■《最终幻想III》最近公布的情报越来越多了，看来是离发售日不远了。按照SE游戏发售时间的规律，应该在7、8月就能玩到了吧？在那段时间里应该还会有GBA版的《FF V》推出……再加上刚刚有正式情报放出的《CCFF VII》，感觉身边似乎都被《FF》给包围了。另外，“《传说》系列”的量产化比起《FF》也毫不逊色，如果没有意外，最近PSP版上将会有一款“《传说》系列”的复刻作品公布，稍微期待一下。

■E3……就这么结束了？

## 海文



◎5月10日凌晨，海文熬夜看完了任天堂的E3新闻发布会，心中无比的激动。在演示中找到一种久违的感觉，Wii首发必入。此外，海文也看到了不少相关的论战，而海文个人认为游戏是一种娱乐手段，轻松却又不失水准的游戏将是未来快节奏生活下人们休闲的首选。在这点上Wii能做得很好，然而对于喜爱传统游戏方式的玩家，Wii也具备优异的画面表现和向下兼容NGC手柄的能力，所以也不必担心没得玩。

◎话说台风是个挺不错的东西，也就是那个“珍珠”，深圳一下子凉快了不少。不是在沿海城市长大的海文现在终于感受到到了台风的威力，风大雨大，刮台风时莫出门……



## 紫飙



◆家人相关

这个月14日是“母亲节”，不知正在看书的朋友当时都有没有问候一下自己的母亲？只记得当日准备打电话回家时，突然收到母亲发来的问候短信，霎时泣不成声……

◆生活相关

穷！这个月所能体会到的最深刻的一个字就是这个了。为了计划中的生活而被迫自动跳入银行的信贷陷阱，成为了一个悲惨的新一代“杨白劳”，美好生活从此离我而去鸟。

◆《MGS》相关

PSP上的《MGS》终于要到来了，作为系列正统续作，不可错过呀。各位FANS，攒钱吧！

◆乱七八糟

前日一朋友发来一份某有名寺庙的招聘广告，上书“XX寺招聘和尚，待遇：4000/月，8小时工作制包吃包住，出差上门做法事，按小时发放出差补贴。做满3年7000以上，方丈30000以上/月（免税）。且‘下班以后，不干预私生活’。另招‘各地分寺主持，实习期一年。斋薪10000/月，视香油多少而加分红，绩效’。”（注：此寺庙所在城市的人均月收入约为1000/月。）看完后狂汗……

## 路风



◆《口袋妖怪》在NDS上的新作终于浮出水面，十分期待。虽然从公布的画面看起来和GBA版没什么区别，但还是要看实际表现。想当初《马里奥和路易RPG2》刚公布时也感觉和GBA版的前作没什么差别，但实际游戏时人物流畅的动作可是GBA所做不出来的。

◆最近温习了《最终幻想战略版Advanced》，剑与魔法的幻想世界真的很美。在幻想与现实取舍之时，还是要认清楚，自己最需要的究竟是什么。



Welcome

# 交流空间

向"交流空间"投来资料的女玩家一向不多，不过这次还是同时放上了两位。在呼吁游戏MM加入的同时，小编也打算从自身做起，努力让更多的女玩家能够在《掌机王SP》上展现自己的风采。那么，看到这里的你，无论是男生女生，都敬请期待吧。

姓名：王冰莹
性别：女　年龄：23
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》、《料理妈妈》
地址：吉林省长春市华侨外国语学院149信箱
邮编：130117
Email：Kody-bingying@163.com
想说的话：我会继续支持《掌机王SP》。

姓名：杨玥
性别：女　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《洛克人ZERO》、《恶魔城》、《火影》，FTG和ACT都喜欢玩，A·RPG的还可以
地址：郑州市十九中高一六班
邮编：450007
Email：yangyue160079@sina.com
QQ：282160606　电话：13503868952
想说的话：快呀，快抽我呀！伊呀伊呀哟（我不欠"抽"的）！

姓名：陈春源　昵称：Midyth
性别：17　年龄：男
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战OG2》、FPS
地址：广西钦州第二中学高一17班
邮编：535000　QQ：334028577
想说的话：刃马一体·龙卷斩舰刀！呀呀！

姓名：徐世明
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《牧场物语》
地址：江苏省吴江市松棱高级中学高一4班
邮编：215200　QQ：380531796
想说的话：希望小编们可以将我的资料刊登，让我结交更多的掌机朋友。谢谢咯！

姓名：李远超　昵称：游戏老大
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》、《牧场物语》、《最终幻想》
地址：广东省广州市白云区高镇五丰村路口
邮编：510460
想说的话：游戏是我的第二人生，希望编辑们能抽中我。最后希望《掌机王SP》越办越红火！

姓名：张甲源　昵称：源哥
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《牧场物语》
地址：河南省郑州市47中学初中部初二十班
邮编：450008　QQ：286215607
想说的话：我爱GBA，更爱NDS，最爱PSP！

姓名：江昭锐　昵称：旺财
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《逆转裁判》、《游戏王》、《三国》和一些SPG
地址：河北省石家庄市师大附中高二（16）班
邮编：050011　QQ：371189467
电话：13400315690
想说的话：动漫、体育、游戏，我最爱！

姓名：刘毅冬　昵称：漏咩冬
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《圣剑传说》、《牧场物语》
地址：广西省北海市合浦廉州中学高二（1）班

邮编：536100　　　　QQ：502932462
电话：0779－7296288
想说的话：噢，神啊！请赐予我一台PSP吧！（NDSL也可以考虑。）阿门……

姓名：林杰　　　　昵称：飘风
性别：男　　　　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA、NDS
喜欢的游戏：《机战》、《王国之心》、《FF》
地址：广西省北流市高级中学0411班
邮编：537400
Email：suspat_lj@yahoo.com.cn
想说的话：喜欢游戏吗？喜欢《机战》吗？喜欢就和我做朋友吧。

姓名：王标　　　　昵称：六分仪
性别：男　　　　　年龄：17

拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《恶魔城》以及所有三国题材的游戏
地址：江苏省无锡市惠山区玉祁高中一（2）班
邮编：214183　　　　QQ：514414546
想说的话：成全我吧，上帝，我的NDSL！

姓名：丁燕辰　　　昵称：游戏王
性别：男　　　　　年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《塞尔达》、《龙珠》、《生化危机 死寂》
地址：北京市顺义区第二中学
想说的话：心爱的掌机被老师没收，生活失去了色彩，没有掌机的日子真的好难。无论是否被抽中，我会一直支持《掌机王SP》。

姓名：王国平
性别：男　　　　　年龄：31

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《三国志V》、《天地之门》
地址：长春市西安大路569号香格里拉大饭店格801室
邮编：130061
想说的话：其实每个人都有童心！

姓名：刘付冬　　　昵称：豆腐
性别：男　　　　　年龄：19

拥有掌机：GB、GBC、NGP、WSC、PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《GTA自由城故事》和很多很多
地址：广州市海珠区沙园大街南8号门104房
邮编：510250　　　　QQ：61672415
想说的话：现在只想跟广州市的一些拥有小P的玩家联系一下，有空出来联联《山脊》和其他小P游戏。

姓名：蔡一夫　　　昵称：流云之夏
性别：男　　　　　年龄：18

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《纳米漂移》、《恶魔城》、《机战》、《高达SD》、《山脊赛车》、《沥青都市》、《生化危机 死寂》、《007黄金眼》
地址：江苏省宿迁市金港花园3幢203号
邮编：225800　　　　QQ：178710658
想说的话：想要的掌机太多，想玩的游戏太广。Money一直吃紧，对《掌机王SP》的支持永远不变！

姓名：曹磊
性别：男　　　　　年龄：16

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场》、《口袋》、《模拟人生》、《真·三国无双》
地址：常州市第五中学初二（1）班
QQ：597008394
电话：5860695
想说的话：SP没了，只能靠看《掌机王SP》饱一下眼福。希望小编能送我一台SP，本人一向不贪。希望那些有掌机的朋友要多珍惜啊！

姓名：唐兵　　　　昵称：稻草人
性别：男　　　　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《火纹》、《恶魔城》、《劲舞团》
地址：四川省内江市东兴区太安乡十村六组
邮编：641106
QQ：644062439
想说的话：我要上“交流空间”，不然……

姓名：陈杰　　　　昵称：陈老师
性别：男　　　　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBC、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《火影》、《口袋》、《SD高达DS》、《恶魔城 晓月》、《恶魔城 苍月》、《FIFA》、《三国无双》、《三国志DS》、《光明之魂》
地址：上海市闸北区热河路49弄4号101室
邮编：200085
QQ：552466101
想说的话：喜欢上述游戏的话，就加我的QQ吧。真诚欢迎大家！

# 问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



1.许多武器及装备都需要上龙骨和坚龙骨，这些怎么弄到？

2.有些极品装备需要一些稀有的材料，比如イーオスの上鳞、キリンの苍角、火龙の逆鳞，这些材料众所周知分别是红龙、幻兽和火龙的材料，但我怎么打也打不出。只有平时普通的材料，是不是只有很低的几率才可以爆出，还是有其他条件？

3.アルビノの中落ち和アルビノの唇怎么弄到？

4.爆炎袋、狱炎石和红莲石怎么入手？

5.请问大剑中的ドラゴンキラー、凄くさびた大剑、凄く风化した大剑怎么弄到，我现在武器生产里没有这些武器，片手剑和双剑也是。

6.猎人等级是不是要在集会所不断完成任务才会上升？另外，集会所里1星的任务1～3是在不同的地方采集素材ツアー要怎么玩？

杭州市 榛宵

1.上龙骨是完成困难级难度的怪物讨伐任务后在报酬里追加，坚龙骨是完成G级难度的怪物讨伐任务后在报酬里追加；

2."イーオスの上鳞"只能在G级难度中的红迅龙身上剥取；"キリンの苍角"建议做集会所5星的麒麟任务，剥取几率为20%；"火龙の逆鳞"在困难和G级任务的火龙尾巴上挖到，几率分别为5%，12%，另外用联机累积友好度得到的"银の山菜组引换券"在森之丘的老爷爷处也可以换到；

3.两者均从电龙处获取，"アルビノの中落ち"只能在困难级的电龙身上挖到，几率10%，"アルビノの唇"在困难和G级难度均有，不过几率都比较低，分别为1%和4%；

4."爆炎袋"在G级难度下的铠龙，火龙系身上剥取；"狱炎石"在G级难度下的火山8区采矿得到；"红莲石"在困难级难度下的火山8区采矿得到；

5.生产"ドラゴンキラー"的关键素材是"老山龙の逆鳞"，这个只能从集会所5星的老山龙处剥取，几率4%；"凄くさびた大剑"和"凄く风化した大剑"以及其他同类武器分别是用"さびた块"和"太古の块"刷出来。

6.尽量完成集会所里该星数的所有任务，到时候便会出现紧急任务，这个相当于是猎人等级的升级考试，通过之后等级便会上升；那个是专门的采集任务，比如新人一出来缺少矿石，就可以通过火山的采集专用任务获取，完成素材采集后到营地的蓝支给箱里取出"ネコタクチケット"交纳便可结束任务。



小编好，小弟最近迷上了《超级大战争DS》，有些问题想问：换装到底有什么用？怎样换装（不是更换颜色）？最后一行指挥官能力如何才能出现？攻略在哪辑？还能邮购到吗？

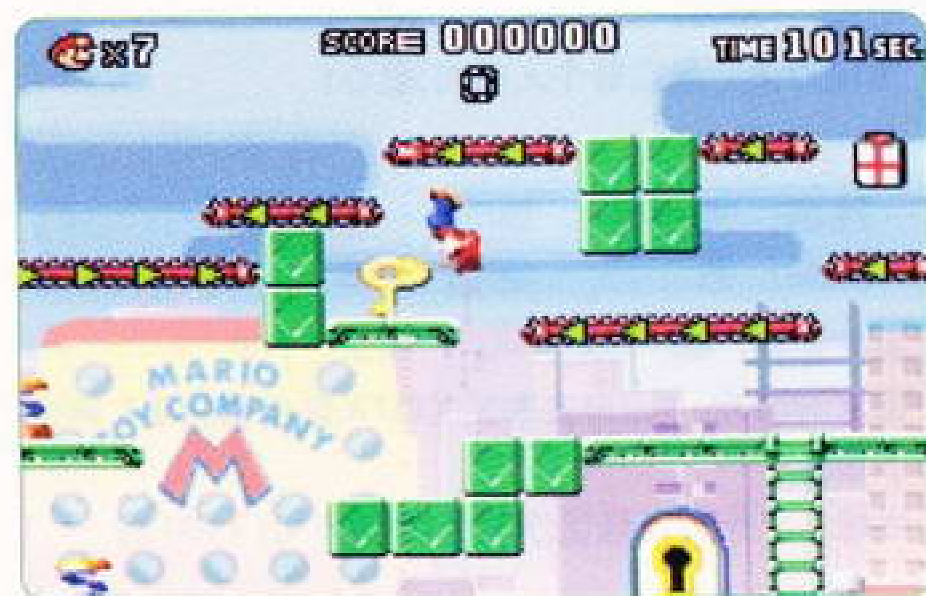
吉林 M18

换装不过是游戏的调味剂，换后也只是外表不同而已，当角色的等级达到10级时，在系统模式－编辑选项下的第一项里选中人物后，就会出现换装的图标，虽然只是换换外表，不过还是蛮吸引人的。最后的指挥官能力要将HARD难度下战役模式打通即会出现。攻略在《掌机王SP》20辑。现在还可以邮购。



我想问一下，那个GBA版的《马里奥与大金刚》里，怎么才能让马里奥跳出高跳？据说是左右跳，但我反复试了几次也不得要领，请指教一下。

山西 何亮

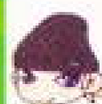


高跳的方法并非是向输入必杀技一样地输入左右+跳，而是要你向前跑动一段距离后转身（距离要求不高，一格不到就可），此时马里奥脚下会出现火花，在火花消失前按跳就可让马里奥跳出高跳了。



请问一下《新超级马里奥兄弟》里过关时需要满足什么条件才能像原来的《马里奥》一样放礼花呢？

上海 小谢

在过关时只要剩余时间的最后两位数相等，就能放礼花了。；比如最后剩余时间尾数是66秒，那么过关时就会放6颗礼花。



在GBA版的《塞尔达传说 神奇的小人帽》中，油灯在哪里？还有过沼泽的时候那块挡路的石头如何才能打碎？

河北 张子超

“炎のカンテラ”这个道具需要在攻略位于ハイラル湖的第4迷宫——しずくの神殿的时候才能够获得。而那个石头具体不知道你说的是哪个。如果是周围有印迹的巨大石块的话得学会相应的分身斩后才能在这里依靠分身推开。



在NDS的《迷失蔚蓝》中，我已经按照攻略制作出了弓箭，但是为什么总是射不到野兽？莫非野兽不是用弓箭射的？

RERT

想要让普通的弓箭射中野兽，最好是先用野兽陷阱将其困住，这样就可以慢慢瞄准了。如果没有被困的话，就最好在制作弓箭时加入羽毛（用小陷阱抓住鸟后取得），这样就可以瞄得更加准了。





GBA版的《超级守护英雄》里的BOSS据说都能使用，请问怎么让他们出现呢？

terrb

想要在游戏中使用除主角只外的角色来进行攻关或其他模式的话就要在故事模式过关后将宝石贡献给博士，让他来制作。不过人物的出现要求的宝石十分高，如果你用于让人物出现的话就不能提升当时用于攻关的主角的能力了。此外在通关一次后出现的两个挑战模式中，你也能在赚取宝石来让隐藏人物出现。






听说《马里奥赛车DS》中的任务关卡有第7大关存在，是真的吗？

CRYD

是有第7大关的存在，不过出现条件比较苛刻。前6个关卡所有任务的评价都要为★才能让这个关卡出现。



在NDS版的《欢迎来到动物之森》里敲石头能敲出很多钱是不是？为什么我敲来敲去只有3000多元啊？

UUXY

你在敲石头之前先在身后挖两个坑，这样敲了石头后便不会被后座力搞得后退了。你也因此能多敲一次石头，最后一次可获得4000元。



《怪物猎人 携带版》里的新任务在那里下载，官网在哪？下下来后放在记忆棒的那里就可以运行了？我的PSP不能上网，只能通过这样来求助了。

137XXXXX486

《怪物猎人 携带版》下载任务必须让PSP通过热点上网才行，PSP会自动连接到网络，然后你只要在任务列表中选择想要下的任务便可，而这个所谓的“下载”其实并不会下载文件到记忆棒上，只是一个“激活”任务的过程，想通过电脑下载然后保存到记忆棒是不行的。

本辑的“中奖者的反馈”有点特殊哦！没错，细心的玩家已经发现了，本次是以“怀旧”＋“记忆棒”为主题的特别节目。之所以这么安排，其实是想告诉大家，不管你的奖品有多么微不足道或者时隔多久，都没有关系，尽请踊跃参与吧。

# 中奖者的反馈

**姓名：曾文明　年龄：24　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：17**

地址：福建省泉州市鲤城新华南路省五建机修厂
邮编：362000
电话：13599728871　QQ：125504718
Email：stefen.teny@163.com
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：ACT
想说的话：关注 GBE，感受手掌间的快乐！
中奖感言：感谢《掌机王 SP》带来的幸运！

**姓名：薛文光　年龄：18　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：17**

地址：福建省福清市较场路 4 号楼 A 座 603 室
邮编：350300
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《黄金太阳》
想说的话：如果你是流星，我等着你；如果你是行星，我陪伴你；如果你是彗星，我追定你。
中奖感言：如果《掌机王 SP》是天，奖品是雨，我会大声喊："让暴风雨来得更猛烈些吧！"

**姓名：黄悦　年龄：18　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：17**

地址：深圳市南山区桃源村 10 栋 701 号
邮编：518055
电话：26793301　QQ：317976490
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《王国之心》
想说的话：快加我 Q 吧。
中奖感言：虽然不是什么大奖，也足以令我兴奋一个晚上了。（下次要 NDS）

**姓名：杨玉琦　年龄：36　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：17**

地址：沈阳市大东区湾江街 37 号 3－3－4
邮编：110043
电话：88443100
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《永恒传说》以及所有“《传说》系列”
想说的话：希望《掌机王 SP》越办越好。
中奖感言：希望以后我能中 NDS，那就更开心了。

**姓名：金鑫　年龄：20　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：17**

地址：浙江省舟山市定海区白虎山路 38 号 3 幢 3 单元 402 室
邮编：316000
电话：0580－2047569　QQ：46031597
Email：lloveqq520@sohu.com
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《FFTA》
想说的话：我要买一台 iDS。
中奖感言：好激动，第一次在《掌机王 SP》上中奖，希望自己以后还能中奖。最后祝《掌机王 SP》越办越好！

**姓名：杨子沂　年龄：15　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：17**

地址：苏州市劳动路 550 号 1 幢 402 室
邮编：215004
电话：68297096
Email：belmen211@hotmail.com
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《火纹》、《FFTA》、《逆转裁判》、《洛克人 ZERO》
想说的话：拥有 iDS，充满游戏乐趣的一个暑假，我已经从中考结束等到了现在。马上就要实现了，兴奋啊！
中奖感言：尽管记忆棒对我来说没什么用，但我会再接再厉地继续支持你们的！

## 《掌机王SP》第38辑大奖揭晓 153名中奖者名单公布！

# 大奖PSP名花有主！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

## 一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）




陕西　　王非

## 二等奖1名：新版NDS Lite



北京市　　杨杨

## 三等奖1名：迷你掌机GBM




成都市　　韩奇峰

## 四等奖50名：高乐高营养饮品1瓶




| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州市 | 安然 | 大连市 | 贺树仁 | 杭州市 | 缪渭明 | 上海市 | 吴自杰 | | |
| 上海市 | 蔡艾文 | 北京市 | 黄晨 | 重庆市 | 牟明浩 | 合肥市 | 徐佳荣 | | |
| 合肥市 | 陈坚 | 福州市 | 黄铮 | 唐山市 | 潘煜 | 徐州市 | 姚文昌 | | |
| 大连市 | 陈景海 | 北京市 | 姜南 | 玉林市 | 彭广华 | 扬中市 | 尹浚 | | |
| 钦州市 | 陈磊 | 漳州市 | 兰陈丰 | 桂林市 | 全文龙 | 海盐市 | 于小欣 | | |
| 张家港市 | 陈敏瑶 | 九江市 | 李涛 | 阳江市 | 唐伟鹏 | 江门市 | 袁朝庆 | 郑州市 | 赵涵 |
| 上海市 | 程益民 | 上海市 | 李之灏 | 唐山市 | 王超英 | 济南市 | 翟青园 | 江门市 | 郑俊何 |
| 昆明市 | 邓朝晖 | 汕头市 | 林鹏 | 贵阳市 | 王士吉 | 信宜市 | 张飞良 | 天津市 | 周鑫 |
| 北京市 | 丁羽 | 沈阳市 | 刘叶琼 | 珠海市 | 王维钰 | 唐山市 | 张强 | 阳江市 | 朱成斌 |
| 潮州市 | 董华沛 | 北海市 | 刘毅东 | 广州市 | 韦海东 | 哈尔滨市 | 张子嘉 | 张家港市 | 朱正龙 |
| 连云港市 | 伏健 | 唐山市 | 马季民 | 惠阳市 | 韦深阔 | 西安市 | 赵奥凯 | 佛山市 | 祝国华 |

## 纪念奖100名：四款精美奖品随机抽取

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 柳州市 | 毕越 | 青岛市 | 蒋传璋 | 昆山市 | 陆云 | 沈阳市 | 王侨海 | 天津市 | 张吉亮 |
| 广州市 | 蔡玉仪 | 张家港市 | 蒋宇峰 | 常熟市 | 罗超 | 长春市 | 王天旭 | 蚌埠市 | 张靖 |
| 宁波市 | 陈琛 | 常熟市 | 金磊 | 中山市 | 罗新晖 | 唐山市 | 王玥玮 | 青岛市 | 张凯 |
| 广州市 | 陈文南 | 辉县市 | 孔维博 | 北京市 | 马世成 | 长春市 | 魏伟 | 武汉市 | 张四通 |
| 唐山市 | 陈晓 | 重庆市 | 赖力 | 大连市 | 毛凯华 | 海宁市 | 吴佳超 | 重庆市 | 张文 |
| 丹东市 | 程阳 | 古田县 | 兰京 | 南昌市 | 毛清云 | 吴江市 | 吴秀芳 | 昌黎县 | 张文星 |
| 西安市 | 迪大明 | 太原市 | 李宏宇 | 无锡市 | 缪智文 | 齐齐哈尔 | 吴振南 | 呼和浩特市 | 张洋 |
| 黄石市 | 杜凯 | 廊坊市 | 李佳禹 | 台州市 | 潘彦辰 | 淮安市 | 夏启星 | 绥化市 | 张尧 |
| 银川市 | 范京珏 | 昭通市 | 李凌浩 | 江阴市 | 任建强 | 盐城市 | 谢坤 | 本溪市 | 张原野 |
| 合肥市 | 吴越 | 安宁市 | 李越 | 上海市 | 施晨盛 | 温岭市 | 谢灵奇 | 苏州市 | 张智 |
| 珠海市 | 郭可欣 | 大连市 | 李志欣 | 乌鲁木齐市 | 施一帆 | 深圳市 | 熊佳 | 丹阳市 | 赵虎 |
| 昆明市 | 何诗源 | 沈阳市 | 廉伟奇 | 西安市 | 宋昕 | 西安市 | 杨嘉直 | 成都市 | 赵新宇 |
| 天津市 | 和超逸 | 龙岩市 | 林紫茜 | 丹东市 | 宋子龙 | 南京市 | 姚政 | 石家庄市 | 赵悦 |
| 襄樊市 | 侯杰 | 重庆市 | 刘杰 | 南京市 | 苏磊 | 青岛市 | 于潮 | 沈阳市 | 赵紫龙 |
| 武汉市 | 胡浩 | 绵竹市 | 刘琪 | 北京市 | 孙一 | 大石桥市 | 于沉 | 上海市 | 郑亦群 |
| 北京市 | 胡维伟 | 贵阳市 | 刘末申 | 丹阳市 | 唐诚 | 嘉兴市 | 于豪 | 长沙市 | 周玮楠 |
| 张家港市 | 黄浩 | 葫芦岛市 | 刘旭 | 长沙市 | 万智来 | 石家庄市 | 于锡峰 | 贵阳市 | 周洋 |
| 百色市 | 黄龙 | 芜湖市 | 刘宜亮 | 武汉市 | 王超 | 杭州市 | 俞韬力 | 武汉市 | 朱宁 |
| 上海市 | 黄燕兰 | 包头市 | 刘震 | 北京市 | 王林 | 北京市 | 翟峰 | 昆明市 | 邹旭辉 |
| 长沙市 | 黄子豪 | 太仓市 | 陆宇晨 | 青岛市 | 王隆华 | 合肥市 | 张安明 | 九台市 | 邹一同 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

# 掌机王自由谈

栏目主持 马修

## GBA SP——我永远的朋友

文 柠檬

再棒再经典的游戏主机，也会有被淘汰的一天；而玩家，自然也不会永远守着一台主机玩下去，即便如此，那些被珍藏起来的古董主机在它们主人心目的地位仍然无法被替代，因为它们寄托了玩家的一段感情，甚至已经成为了玩家永远的朋友。这段文字写在作者购买NDS前，看了下面这段更替新主机时却又难以割舍老朋友的那种复杂感情，相信很多玩家都会产生共鸣——

小时候，家门口一些大我几岁的孩子总是聚在一起说些关于“砖头机”的事，还互相换卡玩，我有事没事就凑在里面听他们讲。我没有“砖头机”，就找那些大哥哥们借，但他们都以我年龄小为借口不肯借给我，怕被我搞坏。少年的好奇心永远不能抹灭，于是，我拿出我的一套《龙珠》漫画来讨好他们，最后在我的死缠乱打之下，终于有人肯借给我了。记得初次拿到手的时候，那位“好心”的哥哥（不是看在《龙珠》的份上他才不会借给我）缓慢地将白色机子递到我手上时，千叮咛万嘱咐不要弄坏……拿到机子后，我迫不及待地回到家中便玩了起来，玩了差不多两三天才恋恋不舍地将“砖头机”还给了他。这就是我和掌机的“第一次亲密接触”。

时光一晃到了初中二年，升到重点中学的我跟其他同学一样，被学习“压”得喘不过气，急需一种放松心情的寄托方式。班上的一些同学都上网吧，我也不例外。有一天，朋友把我叫上，说陪他去买游戏机去，我立即下来。放学后，我们“飞车党”（因为我们都拥有自己的自行车，呵呵）很快来到一个很不起眼的一个小巷边，然后，朋友带我们进了巷内的一家小店。

店真小，外表看就像公共厕所。（汗）进去后发现玻璃柜台里有很多游戏机，其中也有那个“砖头机”。老板站在玻璃柜台后，戴了个度数很高的眼镜，看上像玻璃杯底一样——做学问的戴这种眼镜代表其读书破万卷，不过这位BOSS戴这个可就增添了不少奸商的气质。

我朋友指着一个掌机问：“老板，这叫什么？” 老板不屑地回答：“你们不知道看呀，GBA。”“哦，那么，多少钱呢？” 老板手一抬，叉出大拇指和小指做出皮卡丘头状：“六百。”“好，我们能试玩一下吗？”“可以，但别搞坏。”老板从柜台下掏出一台GBA加上一个灰色没带任和标记的的卡。（当初以为就是那样，后来才知道那是D版卡）递给我们。我们接过后将卡插到里面，小心地打开机子。我起初以为跟以前那“砖头机”差不多，还是黑白的，只不过机身缩小了而已，没想到一开机，豁然开朗啊！在日光灯下，屏幕里展现的是一个五彩缤纷的游戏世界。我们玩到不到三分钟，老板迅速将机子收回，说：“要想玩就掏钱买。”我们商量起来，我朋友说他还知道一家，就在这旁边。于是，我们依着“货比三家，不怕奸商”的原则，对老板说身上钱未带够，改天再来买。老板见我们不买，便透过他那玻璃杯似的眼镜怪怪地

看着我们。我们飞似地溜走了，生怕他要我们赔他的“十分钟无偿服务”的精神费。临走时，我还问老板“砖头机”的“学名”是什么？老板说是GB，GBA的前代。原来，我玩的那个“砖头”和GBA还有血缘关系！

我们来到小城的另外一家游戏店，比刚才



的大多了，就像大宾馆里的豪华厕所！（再汗）老板和前面一家形成了鲜明的对比，这位老板明显是得了综合游戏症的玩家，他身体肥胖（明显是打游戏时坐多了），不带有任何奸商气质。我们直接切入正题，问老板GBA多少钱？老板说500多一点，我们大喜，这老板果然够诚实。然后，我们又“咨询”了一下卡的价钱。老板直截了当地说：“正版都是二三百元，但买得起的少，所以进的是盗版。”我们望了一下柜台里的卡，虽然是盗版，至少是贴了游戏标签，老板见我们有意要买，开口说：“我这里还提供烧卡业务，烧卡绝对划得来，128M的卡只要180元，而且可以无限制地烧游戏玩，烧一次只要10元钱。”我当时心里盘算，一次性投资180元就能玩尽当时所有GBA游戏，换一次只要10元钱，值！朋友的心里好像也是这么想的，就对老板说：“行，GBA加上烧录卡。我买了，明天来付钱。”老板忙说：“等一下，还有新款的GBA SP，屏幕带有前光，可以折叠。”我们说先看看，老板便拿出一台递给我们。开机一看，效果果然不同凡响！还可以偷偷躲在被窝里玩，这样更增进了掌机的用途了。朋友的心动摇了，他决定购买SP——不光是他，我们旁观者都觉得GBA SP比GBA好太多。朋友说：“那么，我就买GBA SP了，多少钱？”老板说：“这东西刚出来，920元。”朋友无语，这已超出他所能支付的范围了，但他还是决定要买，最后他将新买的PS卖掉，将GBA SP加一张烧录卡收入囊中。

接下来几天，他的GBA SP就在我们班同学中互相借着玩。当时玩的是《晓月圆舞曲》中文版，游戏的好玩程度难以想像。我们一人一天换着来玩，好不容易轮到我了，白天拿到手后，下午放学飞奔回家，在书桌前玩起SP来。对于我这个刚刚玩动作游戏的新手来说，无疑是难得不得了，那时冬天刚过，春天才刚刚来，但我的手心却紧张地冒汗。不知不觉到了该睡觉的时间了，我却不肯罢手，便躲在被窝里玩，自己也不知道玩了多长时间，突然SP断电了，这时我才知道，我已玩了好长一段时间了。看看床头钟，凌晨3点，明早还要上课，但怎么都睡不着（正在兴奋中），早晨起来（其实也没睡）照照镜子——这还是人吗？我迷迷糊糊地骑着自行车来到学校，整个上午的课都在睡眠中度过了。






从这以后，我对GBA SP更感兴趣了，将零花钱和父母给的钱攒起来，凑齐了1000元后，买来了GBA SP加一张烧录卡，烧的也是《晓月圆舞曲》，玩了一段时间终于通关了——这时我们班已经有十多个人有SP了，而且几乎所有人第一个烧的都是《晓月》，不过他们通关都比我早。在购买SP的一年以来，我玩过了《红宝石》、《洛克人ZERO 2》等大作，也玩过了《FC迷你合集》等冷饭但非常不错的作品。《红宝石》是我接触的第一款《口袋妖怪》，在班上的GBA FANS中，《红宝石》、《蓝宝石》是大家课后讨论的热门话题，此游戏在我们班热了将近3个月后，才被游戏迷们纷纷换掉，现在回想起来不愧是经典！

后来我又将《白夜协奏曲》烧入卡中，玩过之后觉得难度大于《晓月》，两者虽为同一系列，但一些设定却截然不同，此作品同样被我完美打穿。经老板指点，又烧了一款《洛克人ZERO 2》，玩此作的感觉就两个字：变态。第一关就过不去，玩多少次死多少次，但我不服输，谁叫我是天才（超级无敌自大狂），经过一星期的熬夜作战，终于将此游戏打穿，最后的感言——剑才是王道。

一年过去了，到了初三，我在暑假购入的一个金手指和六张D版卡让班上那些GBA迷无一不感到羡慕，都拿来自己的新卡和我换游戏玩，在这段时间内，我玩了不少好游戏，但也浪费了不少好游戏。有了金手指，“打不过就改”成为我玩GBA游戏的一个坏习惯，像在玩《牧场物语》时，看别墅要1亿G，再看自己牧场账目中那可怜的五位数，就拿出金手指将自己牧场的钱改到了999亿G然后买了别墅，但过了几天，就觉得太没意思了，因为《牧场》就是从辛勤劳动挣钱中体会乐趣的游戏，一下子冒出这么多钱，游戏的乐趣也就到了尽头，于是换了别的游戏……那时很依赖金手指，但同时我也找到了新的GBA“伴侣”——《掌机王SP》！

有一天途经一家书店想进去买几本杂志，没想到在一本书的封面上看到了GBA游戏，于是打开一看，里面全都是介绍GBA的！这本书就是《掌机王SP》！当时我毫不犹豫就掏出20多元买了11、12辑的《掌机王SP》。从那时起，以后我每一辑必买，自始至终地支持着。

初三，一个恐怖的学年，尤其是下学期，许多家长都恨铁不成钢，于是摔机热展开。许多同学的GBA、SP被摔，我家长非常开明，所以我的幸免，但中考那段时间SP还是被没收了，不过家长答应中考过后会还给我。高一，我来到了一所名为重点但差得不得了的学校，既来之则安之，也就好好将心思放下了。此学校也有很多同学拥有GBA和SP，因为掌机，他们都和我成了好朋友，新的一学期开始，我第一时间烧了一个同人《火纹》游戏《圣邪的意志》，本人也对《火纹》小有研究，认为将此拿下不成问题，但玩过之后才觉得很难；游戏隐藏要素也很多，像潘特、布露尼女巫等人，既能用魔法，又能用物理攻击，而且很多人具有二次转职的效果……当时花了七八天，才全人物无伤通关。

《掌机王SP》刊登了PSP和NDS相继上市的消息后，望着书上那些精美的掌机照片，再看看手里拿的SP，感触良多，新掌机的面市，意味着GBA时代的终结，作为GBA FANS，我和很多玩家一样永远不会忘记陪伴我们这么多年的SP，永远不会忘记SP为我们带来的快乐。现在的我已升入高二，至今仍只拥有一台SP。后来我又在《掌机王SP》看到了GBM，样子小巧可爱的GBM说明任天堂还有心将GBA发挥最后的余热。如今，GBA游戏在新作发售表上所占的比例也越来越小，取而代之的是NDS和PSP上的大作，曾经如日中天的GBA正从掌机一线上慢慢退下。

从认识它到拥有它，再到熟悉它认识它，已经是三年多了。三年来，GBA SP陪我度过了有欢笑、有泪水、还有幸福和惊喜的每一天。三年后的今天，周围的种种发生了太多的变化，世界不再是那个小小的世界，身边的人也不再是曾经联机的老朋友，连良商也变成了奸商；我的SP也苍老了很多，身上有了划痕，屏幕越来越暗，电池电量也明显不如从前……但永远不会不变的，是我对SP的喜爱，我想大声地说：“SP，你永远是我的朋友！”



# 续·NDS购入以后（外一篇）

文 雨中行工作室 海贼王子

以前小贼在《掌机王SP》34和35辑的"自由谈"中写了两篇关于NDS主机的小文章，不知道大家感觉如何，不过我总觉得意犹未尽，于是本次继续再接再厉，对那两篇文章又加了个续，希望能给大家带来快乐。（马修：标题挺有意思的，再发生什么趣事，会不会以《新·NDS购入以后》为标题呢？）




## 续·NDS购入以后

本文讲述某贼自己购入NDS以后发生的一些趣事，希望与大家一同分享，本文从第5条开始。

### 5.随机应变触控笔

某日，某贼我学习得头昏脑涨之际，打算拿出NDS稍微放松一下。这机器才刚启动，电源灯也才微微发光，触控笔刚拔出插槽握在手中，谁料这时候老爸正好推门而入，这时正是高三最后冲刺阶段，要是被发现玩游戏那我可就是跳进黄河也洗不清了……于是我灵机一动，把NDS随手用报纸盖住，而后下意识地将触控笔塞到了口中，（旁：好恶心啊，有这种下意识……）老爸缓步逼近我，我吓得大气都不敢出，老爸拿起落在我房间里的杂志正欲离去，突然看到了我口中的触控笔，于是立刻警觉起来，我的心已经提到了嗓子眼上，老爸的双眼则像尖刀般有力地凝视着我……然后拍拍我的头，说 道：这么大了，还吃棒棒糖啊！我顿时如劫后余生般庆幸自己过人的智慧又一次拯救了自己。

此外，触控笔的功能远不止任天堂赋予它的那么简单，比如我吧，除了把它变成过棒棒糖以外，还曾经让触控笔担当过牙签、挖耳勺等重要生活用具，（旁：之前还把那种东西放嘴巴里……贼：不是有一备用的吗！）由此我们可以推断，假如你有一台完好无损的NDS，即使是不幸被困荒岛也不必担心会丧失平日里正常的生活方式，该剔牙还剔，该挖耳朵还挖耳朵，该吃棒棒糖……（众：怎么样？）

### 6.以假乱真败北记

都说NDS长得像文曲星，我也自然而然地相信了这一概念。于是也随波逐流，相信能把NDS描述成正经八百的学习用具形象，来蒙混过关。终于有一天，机会来了，虽然这机会来得猝不及防。

某日，我又照例正大光明地拿出机器在自习课上肆意把玩，不巧的是班主任大人突然驾临，这时候NDS的庞大体积成为了最暴露的目标，走投无路时，我想起了曾经在"掌门人"栏目里玩家们讲述过自己是如何以假乱真、把NDS说成文曲星来躲过劫难的朋友们，别无选择之下只好将计就计，继续若无其事地摆弄机器，做查单词状……班主任缓步逼近，仔细观察我的动作，然后默不做声地离开，躲过一劫的我暗自庆幸，这招还真管用！不过下课后，老师又把我单独请到办公室，惊魂未定的我生怕自己之前露了什么马脚，于是仔仔细细检查一番，确定没有什么破绽后，大摇大摆地进入办公室。

"是游戏机吧？今天给你留面子，下次再犯，休怪我不客气！"班主任劈头盖脸地说，我则吓得魂飞魄散，原来老师对我的这点伎俩早就一清二楚了啊。我心中大惑不解，同学们眼中顽固守旧的班主任怎么连NDS都认得？我壮着胆子决定问个究竟，没等我开口，老师又抢先发话了："想不通吗？别小瞧你老师，好歹也比你多活几十年，哪个电子词典有'十字架（方向键）'啊？虽然叫不上这机器的名字，但是也别在我面前玩这种小把戏，随便就给你识破



了！”

回忆这次“以假乱真败北”事件，我总结出两个教训：1.任天堂的“十字架”更深入人心；2.书上说的东西永远要实践了才能付诸行动！（T_T）

### 7.地心引力难逃记

拥有掌机的玩家可能都遇到过机器摔到地上、磕到桌上或划到墙上的事儿吧，赶上这种事的时候，谁都有一种叫苦不迭的感觉，恨不得是自己摔一下也别把自己的心头肉给摔了。可是往往事与愿违，你越是谨小慎微，就越容易把机器给磕着。

因为有了GBP、GBC、GBA、GBA SP等许多机器摔到地上的前车之鉴，（旁：果然是败家子啊！）NDS入手后我杜绝了一切可能把机器磕着拌着的可能性，倘若长时间玩游戏的话，都要坐在床上，带上手套，才敢放心地开始。可是逃得了初一，逃不过十五；逃得过外力，逃不过重力。某个伸手不见五指的夜晚，我照例坐在床上进行游戏，等到开始昏昏欲睡的之际，随便搁下NDS倒头便睡，可是突然一个激灵，让我又醒了过来：NDS还没有收好呢！半梦半醒中我挣扎着拿起床上的NDS打算放到床头柜上，当我摸索着确定了柜子的位置以后，便安心地放开了手——一声重重的撞击声让我睡意全无，打开台灯，看到的是结结实实摔在地上的NDS，原来我瞎摸索了半天，还是悬空着把机器放了下去，等于亲手扔在了地上！这样一来，我的全部掌机无一例外地全部和地面亲密接触过至少一次了，当时我吃了自己的心都有！

### 8.联机不成破小财

在GB、GBA时代，某贼我一直没有找到一位志同道合的联机伙伴，到了次世代掌机逐渐普及时，网络也变得相当普及，自己的年级、自己的学校里找不到人联机，那同一个城市里总找得到吧。果然，在levelup论坛我就轻而易举地逮到这么一位同好，他现在是UP TEAM的成员，叫“黑翼天使X”。黑翼天使X也读高三，家住在市区，相比我这住在郊区的家伙而言，他们的游戏店简直多得让人瞠目结舌，因此联机伙伴也不在少数。他为人豪爽，力邀我前往他们那里的游戏店联机，为了让我尽兴，他还特地拉了一大帮NDS玩家为我接风。我也专门拉上自己身强体壮的哥们小猪头为我保驾护航。

可能是第一次见网友而感到新奇，我和小



猪头俩人都兴奋得不得了，坐公交车的时候左顾右盼，完全没有注意车的方向……后来在车上有说有笑，正谈得起兴之际，小猪头突然问我：“这地方貌似不对吧？怎么坐了这么久，还不到？”“是不是坐错车了？”我心里打了一个寒战。因为我俩人生地不熟，为了确信是否坐错车，我俩故意大声喧哗道：“怎么还不到XX一中啊？”旁边好心的阿姨马上回答“小伙子，你们坐了反向车了！”于是我们灰头土脸地离开了公车，然后徒步前往最近的车站。等我们坐对车到达游戏店的时候已近黄昏时分，落日的余晖让我心情颇为紧张——果然，苦等多时的黑翼天使X早就率领他浩浩荡荡的“NDS联机众”离开了，老板告诉我，下次早点吧。我想反正来也来了，总不能这样一无所获地回去吧，于是让老板拿了些NDS配件，花了几十块才满意地离去。

## 续·吹毛求疵

本文是阐述自己对NDS设计上的一些不满以及对NDSL乃至后续机种新功能的奢望，这次从第4条讲起。

### 开关自如背光灯

背光灯的加入一举解决了掌机在没有外界光源时无法游戏的缺陷，而相比外加冷光灯、白光灯、这灯那灯等治标不治本的解决方法，直接内置灯光无疑让玩家方便了许多。而NDSL的灯光相比NDS又更胜一筹，不但变得更加明亮鲜艳，灯光的亮度也可以随心所欲地调整了，



效果甚至比GBM都要出众。

不过它的缺点却同样鲜明，那就是无法随时调整灯光，必须在正式进入游戏前调整，进入游戏后想更改亮度就完全没有可能了。这一点上NDS和NDSL都要在PSP以及GBM面前自叹不如了。无论是SP的硬件灯光控制开关还是GBM的键位组合灯光控制，灵活性都要比NDSL好上不少。如果下一代NDS的灯光强度也可以灵活调整，那在玩一些场景明亮度变化悬殊的游戏（如《生化危机DS》）时，在一些特别黑暗的地方，就可以把光调亮一些，而等到了比较明亮的地方时，又可以自如地把亮度减小。当然，您也许会说，一开始就把灯光开到最大不就可以了，那样做好是好，可弊端就是一方面浪费电力，一方面对您的眼睛也是一个考验——毕竟长时间在强光下游戏对眼睛非常不好。

### 脱胎换骨 GBA

NDS能向下兼容GBA游戏众所周知，不过用NDS玩GBA游戏如今却并不讨玩家喜欢，为什么呢？如果说从前GBA SP的屏幕亮度无法和NDS同日而语，用NDS玩还有一些明亮的优势的话，那么伴随GBM和加亮SP的推出，NDS连这最后的优势也不复存在了；而NDSL在玩GBA游戏时，虽然在画面上又有了一个层次的提高，但是那突出一块的GBA卡带以及相比SP还是要大许多的外形，无疑会让贪图GBA游戏方便易玩的玩家敬而远之。

所以要想吸引GBA玩家，下一版的NDS就应当在硬件上下工夫，别忘了，NDS可要比GBA多出两个键位呢。如果把这两个键位在进行GBA游戏时也加入进来，那么如《格斗之王EX2》这类原本依靠按键时间长短来确定“轻重”的格斗游戏，都可以还原它们原本在家用机上的游戏操作感。

退一步说，即便再加入两个键的操作对已经发售的GBA游戏来说难以实现，那把“L、R”两键的功能和“X、Y”对调一下应该不是难事吧？就是让“X、Y”来负责“L、R”的操作任务，这样上述的问题依然可以解决，而且也会燃起玩家以全新感觉在NDS上重温GBA游戏的冲动，玩家手头的GBA游戏也将不再闲置，这样脱胎换骨的游戏感觉，也许会再次带动GBA游戏的风潮也说不定呢。

### 让我一次震个够

这最后的，应当是实现起来最为轻松的一条，因为它是关于NDS的一种周边产品的。

NDS其实也没少在GBA的接口上做文章，NDS和GBA游戏的联动（如“《逆转》系列”的存档传递），从GBA端传输新的NDS游戏追加章节（如《大合奏》追加曲目）。而将NDS游戏的震动卡做成GBA卡带大小的举动更是令人交口称赞，只不过由于GBA卡带扁平的形状实在放不进体积相对较大的马达而导致震动感不佳。亲自上手后，发现基本上不会出现把触控笔震掉的危险。

现在NDSL的GBA插槽不能完全插入卡带这个原本的缺点，完全可以将之化为震动卡的优势。那多出的一截里，放入体积稍微大一点的马达应该是绰绰有余，更加强力的功率，定能取得更有震撼力的游戏效果，希望到时候真的能让我一次震动个够，最好是把触控笔都给震得掉在地上。



完成本文，也算是了结了笔者的一些心愿。NDS在我所拥有的全部掌机里，让我第一次发现了一种前所未有的感觉，不仅是其“异质”的造型和脱俗的游戏理念，更重要的是它带给我以及我周围人群的巨大快乐。也许是因为长大了，懂得思考了，懂得分享了，才记录下了这些点滴琐碎的东西，再次感谢大家能够不厌其烦地读完这篇文章，也祝大家都能拥有自己心仪的掌机，并从中得到最大的快乐。

# 掌机游戏综合发售表

GBA的游戏进入淡季，横跨三大掌机平台的《汽车总动员》也将在7月初发售日版。而在《新超级马里奥兄弟》的热潮过后，不考虑之前已经发售的美版《银河战士Prime 猎人》，NDS平台也暂时没有什么大作上市了。当然进入7月后，《洛克人ZX》会让国内掌机动作爱好者疯狂一把。PSP方面，5月25日的游戏阵容颇值得期待，而《铁拳 暗之复苏》也不出所料地率先发售美版，看来Namco已经将本社格斗游戏的市场主要定位在北美了。

**发售表阅读提示**

**1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。**

**2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。**

**3.红色字体为受瞩目游戏。**

## GAMEBOY ADVANCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年6月11日** | | | |
| 龙珠 进化大冒险<br>Dragon Ball: Advance Adventure | Banpresto | ACT | 29.99美元 |
| **2006年7月6日** | | | |
| 汽车总动员<br>カーズ | THQ | ACT | 4800日元 |

## Nintendo DS

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年5月25日** | | | |
| 究级蜘蛛侠<br>アルティメット スパイダーマン | Taito | ACT | 4800日元 |
| 大战略DS<br>大战略DS | Genki | SLG | 4800日元 |
| 金刚<br>Peter Jackson's キングコング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー | Ubisoft | ACT | 4800日元 |
| 转转连 疯狂触摸<br>まわしてつなげるタッチパニック | Nintendo | PUZ | 3800日元 |
| 甜蜜符号 皇后试验大恐慌<br>シュガシュガルーン クイーン试验は大パニック★ | Bandai Namco Games | ACT | 4800日元 |
| **2006年6月1日** | | | |
| 汉字侯鸟<br>汉字の渡り鸟 | Success | ACT | 3800日元 |
| 银河战士Prime 猎人<br>メトロイド プライム ハンターズトーナメント | Nintendo | FPS | 4800日元 |
| **2006年6月5日** | | | |
| 轻松头脑教室<br>Big Brain Academy | Nintendo | ETC | 19.99美元 |
| **2006年6月8日** | | | |
| 降魔灵符传 饭纲<br>降魔灵符传イヅナ | Success | RPG | 4800日元 |
| **2006年6月15日** | | | |
| 怪盗卢梭<br>怪盗ルソー | Bandai Namco Games | ACT | 4800日元 |
| 中央大陆战记 冲刺<br>ゾイドダッシュ | Takara Tomy | SLG | 4800日元 |
| 数码暴龙物语<br>デジモンストーリー | Bandai Namco Games | RPG | 4800日元 |
| 重装机兵传说 钢之季节<br>メタルサーガ 钢の季节 | Success | RPG | 4800日元 |
| **2006年6月22日** | | | |
| 魔法假日 五星连珠之时<br>マジカルバケーション: 5つの星がならぶとき | Nintendo | RPG | 4800日元 |
| **2006年6月29日** | | | |
| 头脑锻炼 游戏对战矢印谜题 帕比狗矢量1<br>头を锻えて游ぶ対战矢印パズル パピぃぬベクター1(わん) | Megacyber | PUZ | 3800日元 |
| 触摸相声 女神的微笑DS<br>タッチで漫才! メガミの笑壶DS | Ertain | SLG | 3800日元 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 海底总动员 触摸尼莫<br>ファインディング・ニモ タッチでニモ | SEGA | PUZ | 4800日元 |
| 给孩子们讲故事 快乐画册1<br>子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 1 | Starfish | ETC | 2840日元 |
| 给孩子们讲故事 快乐画册2<br>子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 2 | Starfish | ETC | 2840日元 |
| 给孩子们讲故事 快乐画册3<br>子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 3 | Starfish | ETC | 2840日元 |
| **2006年7月6日** | | | |
| 汽车总动员<br>カーズ | THQ | ACT | 4800日元 |
| 勇气物语<br>ブレイブストーリー | Bandai Namco Games | AVG | 4800日元 |
| 洛克人ZX<br>ロックマン ゼクス | Capcom | ACT | 4800日元 |
| 大家的DS研究班 完美英语单词力<br>みんなのDSゼミナール カンペキ英单语力 | TDK | ETC | 4800日元 |
| 大家的DS研究班 完美汉字力<br>みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力 | TDK | ETC | 4800日元 |

## PlayStation Portable

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年5月23日** | | | |
| 怪物猎人 自由<br>Monster Hunter Freedom | Capcom | ACT | 39.99美元 |
| 古墓丽影 传奇<br>Tomb Raider: Legend | Eidos | ACT | 39.99美元 |
| **2006年5月25日** | | | |
| 拳手之路2<br>ボクサーズロード2 ザ・リアル | Ertain | FTG | 4800日元 |
| Talkman 欧洲语言版<br>TALKMAN ヨーロッパ言语版 | SCEJ | ETC | 4200日元 |
| 恐怖惊魂夜2 特别篇<br>かまいたちの夜2 特别篇 | SEGA | AVG | 4800日元 |
| 东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2<br>东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2 | SEGA | ETC | 2800日元 |
| 勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版<br>ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル | Square Enix | TAB | 4800日元 |
| 真名法典 携带版<br>マグナカルタ ポータブル | Banpresto | RPG | 4800日元 |
| 吉他小子 现场版<br>ギタルマンライブ! | Koei | ACT | 4800日元 |
| **2006年6月1日** | | | |
| 2006 FIFA 世界杯 德国大会<br>2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会 | EA | SPG | 4800日元 |
| 宇宙巡航机合集<br>Gradius Collection | Konami | STG | 39.99美元 |
| **2006年6月8日** | | | |
| 大都技研官方柏青嫂锻炼器 吉宗 携带版<br>大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗 ポータブル | 大都技研 | SLG | 3800日元 |
| **2006年6月13日** | | | |
| 潜龙谍影：数码图形小说<br>Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel | Konami | ETC | 18.99美元 |
| **2006年6月15日** | | | |
| 到哪里都在一起 学校狂欢<br>-どこでもいっしょ-レッツ学校 | SCE | ETC | 4800日元 |
| 我是航空管理员 机场英雄 成田<br>ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田 | EA | SLG | 4800日元 |
| 神秘岛<br>MYST | SEGA | AVG | 3800日元 |
| **2006年6月22日** | | | |
| KOROKORO Colon<br>コロコロころん | Success | PUZ | 3800日元 |
| 索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验!<br>ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 アハ体验! | SEGA | ETC | 2800日元 |
| **2006年6月26日** | | | |
| 铁拳 暗之复苏<br>Tekken Dark Resurrection | Bandai Namco Games | FTG | 39.99美元 |
| 超人归来<br>Superman Returns: The Videogame | EA | ACT | 39.99美元 |
| **2006年6月29日** | | | |
| 镜头之恋 原史奈 两个人的二人……<br>ファインダーラブ 原史奈 ふたりの ふたりで…。 | Capcom | ETC | 4800日元 |
| 镜头之恋 工藤理纱 与你第一次拍摄<br>ファインダーラブ 工藤理纱 ファーストショットは君と。 | Capcom | ETC | 4800日元 |
| 镜头之恋 星野亚季 麻烦的约会<br>ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー | Capcom | ETC | 4800日元 |
| 我的暑假 携带版<br>ぼくのなつやすみポータブル | SCE | ETC | 4800日元 |
| 和莉莎一起横穿大陆 A列车GO<br>リサと一绪に大陆横断 ~A列车で行こう~ | Idea Factory | SLG | 4800日元 |
| **2006年7月6日** | | | |
| 汽车总动员<br>カーズ | THQ | ACT | 4800日元 |

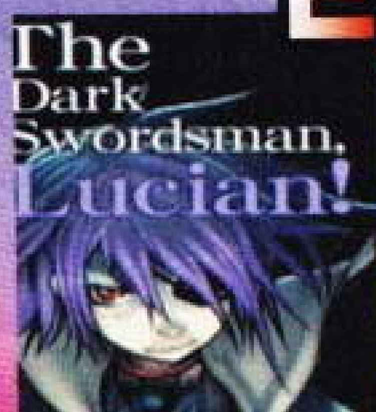
# 口袋光环 精彩内容导视

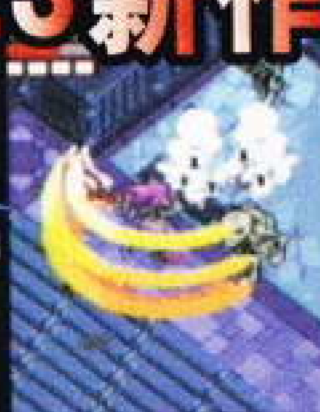
VOL.40

## E3展掌机速报




## E3新作影像收集 NDS篇









收录影像：《恶魔城 废墟肖像》、《月光骑士》、《洛克人 ZX》、《逆转裁判 正义为先》、《超化石战斗》。

## E3新作影像收集 PSP篇






收录影像：《能量宝石合集》、《lumines2》、《炼狱 2》、《小死神 2 恶魔的根源》、《超级猴球大冒险》、《潜龙谍影 数字漫画小说》、《Every Extended Extra》等。




《新超级马里奥兄弟》

任天堂的看家作品《超级马里奥兄弟》的系列最新作在NDS上和大家见面了，让我们看看游戏的精彩之处吧。



## 劲作直击


GBA 全部ROM
PSP 精选 ISO
NDS 全部ROM

樱姿烂漫

# 樱大战 十年典藏

Sakura Wars DECADE

# 5月24日

全国上市

樱花吹落，飞舞满天
随风飘散，如梦似幻




160页
大16开精装特辑
＋
十年典藏DVD
两张大幅海报








Sakura Wars : DECADE

十年精华尽在本书中
FANS必备的完全事典




全系列人物分析、全系列剧情概括
全系列机体档案、全系列总体回顾、制作人声优访谈、未公开设定原画
世界观深度解析、动画及公演检阅

DVD

全系列开场动画欣赏
全系列结局动画收录
经典名场面一览无余

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.41

# 掌机王SP

6月8日
全国上市

精美
赠品

游戏主题书签

口袋光环
vol.41

口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！

攻略预告

**快乐足球**(GBA)
**大战略DS**(NDS)

## 幸运大抽奖

好运期期有，奖品送不断

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP、NDSL、GBM，每辑都有大奖送出，别错过。



豪华版PSP

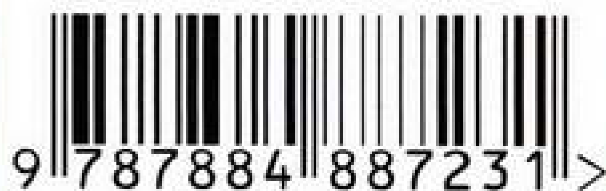


新版NDS Lite



GBM

ISBN 7-88488-723-1




定价:8.8元

口袋光环光盘+掌机王SP读本+精美赠品